Vol.177

『FFX』7月19日発売決定! 新キャラ&新バトルシステムに注目!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年5月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第14号通巻173号

電撃PlayStation

プレイステーション

2001 5/11・25 合併号

特別定価 540YEN



GoGoRPGスペシャル

ファイナルファンタジーX

バトルシーン&召喚獣初公開!
ヒロイン・ユウナのすべてがわかる密着情報も!

サモンナイト2
ジェネレーション・オブ・カオス
グローランサーII／玉繭物語2
エヴァーグレイス2

特別付録

完全保存版100P
全40タイトル

電撃攻略StationSP Vol.16

この冬のPS&PS2ソフトを徹底攻略!
鬼武者
テイルズ オブ エターニア
7(セブン)～モールモースの騎兵隊～
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
機動戦士ガンダム／DOA2 ハード・コア
シャドウ オブ メモリーズ

インターネットも電撃!
電撃オンラインただいま快進撃
PS2情報満載の
http://www.dengekionline.com/
にアクセス!

徹底攻略

スーパーロボット大戦α外伝

ハードモードの中盤全43シナリオを完全攻略! 熟練度による違いも徹底分析!!

グランツーリスモ3 A-spec

GTモード徹底ガイド&国内B級ライセンス取得も完全サポート!

バイオハザード コード:ベロニカ 完全版／ボクと魔王／アーマード・コア2 アナザーエイジ
風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～／幻想水滸外伝Vol.2 クリスタルバレーの決闘



PlayStation Vol.177

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年5月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第14号通巻173号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円
本体514円
発売：角川書店
T1124604050540

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24604-5／25

Vol.177

『FFX』7月19日発売決定! 新キャラ&新バトルシステムに注目!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年5月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第14号通巻173号

電撃 プレイステーション PlayStation

2001 5/11・25 合併号

特別定価540YEN



GoGoRPGスペシャル

ファイナルファンタジーX

バトルシーン&召喚獣初公開!
ヒロイン・ユウナのすべてがわかる密着情報も!

サモンナイト2
ジェネレーション・オブ・カオス
グローランサーII／玉繭物語2
エヴァーグレイス2

完全保存版100P 全40タイトル

特別付録
電撃攻略StationSP Vol.16
この冬のPS&PS2ソフトを徹底攻略!
鬼武者
テイルズ オブ エターニア
7(セブン)～モールモースの騎兵隊～
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
機動戦士ガンダム／DOA2 ハード・コア
シャドウ オブ メモリーズ

インターネットも電撃!
電撃オンラインただいま快進撃
PS2情報満載の
http://www.dengekionline.com/
にアクセス!

徹底攻略
スーパーロボット大戦α外伝
ハードモードの中盤全43シナリオを完全攻略! 熟練度による違いも徹底分析!!

グランツーリスモ3 A-spec
GTモード徹底ガイド&国内B級ライセンス取得も完全サポート!

バイオハザード コード:ベロニカ 完全版／ボクと魔王／アーマード・コア2 アナザーエイジ
風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～／幻想水滸外伝Vol.2 クリスタルバレーの決闘

電撃PlayStation Vol.177 最新情報／FFX徹底攻略／スパロボα外伝 GT3 特別付録／攻略St Vol.16 ほか 発行：メディアワークス


バンダイのイチオシ
ソフトラインナップ
PlayStation 2
機動戦士ガンダム
PS2の機能を活用し、細部まで作りこまれた3Dグラフィックでガンダムを再現！「一年戦争」の世界をリメイクされたアニメーションで追体験できる。
標準価格：¥6,800（税別）
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000
発売中！
PlayStation 2
実名実況競馬
ドリームクラシック
2001Spring
調教師、騎手、競走馬すべて実名で登場する競走馬育成シミュレーション。また、iモードに対応しており、全国のユーザーとの対戦や全国大会も予定している。
標準価格：¥5,800（税別）
©BANDAI 2001
発売中！
PlayStation
From TV animation
ONE PIECE グランドバトル!
あの因縁の対決、夢の決闘が実現！「ONE PIECE」が対戦アクションでゲーム化！必殺技でドハデに決めろ！隠しキャラもぞくぞく登場!!
標準価格：¥5,800（税別）
発売中！
©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI 2001
PlayStation
BANDAI THE BEST
宇宙戦艦ヤマト
不朽の名作「宇宙戦艦ヤマト」を原作の雰囲気をそのままに迫力の艦隊戦、白兵戦などを忠実に再現したリアルタイムSLG。
標準価格：¥2,800（税別）
6月20日発売予定
©松本零士／東北新社・バンダイビジュアル
©BANDAI 1999
PlayStation
BANDAI THE BEST
機動戦士Zガンダム
CGとセルを合成した迫力のフルデジタルムービー。カミーユ編、クワトロ編それぞれの視点でストーリーを楽しむことが出来る。
標準価格：¥3,800（税別）
6月20日発売予定
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1997
PlayStation the Best
SDガンダム GGENERATION ザ・ベスト
全ガンダムストーリーから思い出深いシナリオを42話もベストチョイス。470体のユニットと160名のキャラクターが登場！
標準価格：¥2,800（税別）
発売中！
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
PlayStation
BANDAI THE BEST
SDガンダム GGENERATION-0
ガンダムの歴史がここに集結！全30作品から名場面を選りすぐり、CG映像と本格派シミュレーションシステムでガンダムを堪能せよ！
標準価格：¥3,800（税別）
5月2日発売予定
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
PlayStation
SDガンダム GGENERATION-F
新登場11作品、全38作品を網羅！登場するユニット数はなんと1000体以上。「支援」「命令」の2つのコマンドの追加により更に戦略性アップ!!
標準価格：¥7,800
（税別）©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000
発売中！
PlayStation
これ一つで『Gジェネ』のすべてを！
数々の"IF"を実現!!
SDガンダム
GGENERATION-F.I.F
ジージェネレーション・エフイフ
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2001
IFの01 究極の共演！宿命の戦士達 アムロ&コウ&カミーユ&アムロ（逆シャア）&ウッソ&ガロード等 VS シャア&ララァ&ガトー&ケリィ&シロッコ&シャア（逆シャア）&クロノクル&カテジナ&フロスト兄弟等…全ライバル総決戦！
IFの02 ザビ家、最後の戦い ア・バオア・クー、ギレン、キシリア、ドズル、ガルマ、デラーズ…ジオン全軍結集！
IFの03 核の嵐 ジャブロー攻防戦 ジャブロー、ギガンティック、カリウス、アクシズ、ザクⅡJ型、核弾頭ミサイル…星の屑再び。
IFの04 秘境と呼ばれた孤島 ハマーン、セイラ、ニナ、カテジナ、ティファ、ディアナ…シロッコ絶体絶命！
IFの05 惑星ハロハロ大進撃！ ハロ、サイコハロ、サイコロガンダム、ハロ、サイコハロ、サイコロガンダム、ハロ…!?
IFの06 ザクという名のMS パーフェクトガンダム、京田四郎、プラモスピリット、ザク50、サッキー竹田、ザクⅡF型…米No.1モデラーの真骨頂。
IFの07 量産型の恐怖 ジム、ブッシ、ギャン量産型、ギャン改、ビルゴⅡ、量産型Zガンダム…増援続々！
IFの08 戦慄！宇宙に走る巨光 ソーラ・システム、ソーラ・レイ、カイラスギリー、エンジェル・ハイロゥ、バルジ、サテライトキャノン…超弩級兵器の嵐。
IFの09 第7次宇宙戦争 最後の日 ランスロー、フェブラル、ザイデル、コロニー落とし、NT部隊、ジェニス…「ガンダムX」前夜。
IFの10 悪夢再び！蘇ったデビルガンダム デビルガンダムJr.、DG細胞、グランドマスターガンダム、ウルベ、マスターガンダム、東方不敗…デビル軍団の脅威。
IFの11 ムービーコレクション 許されざる暴挙、ガンダム大地に立つ、虹の果てには?、エアーズの攻防、悲しき決戦、月はいつもそこにある…過去の『Gジェネ』のすべてを。



GジェネにIFを詰めこむ
予価3,800円(税別)
5月2日発売予定!
IFの12 パーフェクトプロフィール 100パーセント、MS、キャラクター、未登録確認、トータルデータ、シリーズソート…『GジェネF』のガイドライン。
IFの13 2Dシチュエーションデモ 光る宇宙、永遠のフォウ、戦友と言うもの、憎しみが呼ぶ対決、爆熱!シャッフル同盟拳、僕がニュータイプだ…イベント戦闘を瞬時に。
IFの14 バトルシミュレーター ユニット、ウェポン、ヒットカウント、テンション、カットイン、シナリオプログラム…バトルシーン一発再現。
IFの15 キャラカスタマイズ 戦闘能力強化、指揮値向上、キャラクターNT化、ランクUP、逆強化、名前再変更…オリジナルキャラを強力に。
IFの16 データダウンロード 第13独立部隊、アーガマ隊、シャッフル同盟、フリーデンクルー、歴代ガンダムチーム、『Gジェネ』&『Gゼロ』用秘密データ…ダウンロード可能!
IFの17 MS改造レベルUP ACEユニット改造、改造レベルUP、改造レベル99以上、パラメータ最高値、レベルACE化…MSをカスタマイズ。
IFの18 専用機生産 ガイア専用ザクI、キャスバル専用ガンダム、謎の機体、マ・クベ専用グフ、ジムヘッド、ギャバン専用ボルジャーノン…いきなり生産!
IFの19 バトルマッチセレクション 24勢力、最大4軍、敵勢力全滅、本拠地制圧、ターンリミット、終戦協定…対戦バトル再燃!!
IFの20 ガンダムファイトEX ストーカー、サバイバルイレブン、1vs1、代表選考、賞品OP、EX-LEVEL…強豪そろいのファイト。
ほかにも充実のファクター…
・新作・秘蔵ムービー収録!!…ムービーコレクション
・シリーズ歴代のCG画像!…CGギャラリー
・超兵器の迫力演出!…マップ兵器デモ
・『GジェネF』のデータ使用可能…各モード
など、ファン垂涎の逸品!
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090[受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は税別になっております。
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI

PlayStation®2



この歌が、あなたにとどきますように・・・

…そのとき、入り口付近からざわめきが起こった。
何気なくそっちを見た僕は思わず声を漏らしてしまった。
「瀬戸綾乃…。」
今年の始めにデビューしたばかりなのに、
すでにアイドルとして人気絶頂にある瀬戸綾乃がそこにいたのだ。
トップアイドルである彼女の登場に、
入学式の会場中にざわめきがひろがった…。

初回限定BOX



type.A【瀬戸／観月バージョン】
タイプAデザイン化粧箱（きみづか葵描き下しイラストA）

特典
- ●限定版デザインパッケージ（商品本体）
- ●初回特典CD（瀬戸、観月出演のラジオ番組）
- ●初回特典オリジナルデザイントラベルクロック（Aタイプ）



type.B【双葉／桜井／神楽バージョン】
タイプBデザイン化粧箱（きみづか葵描き下しイラストB）

特典
- ●限定版デザインパッケージ（商品本体）
- ●初回特典CD（双葉、桜井、神楽出演のラジオ番組）
- ●初回特典オリジナルデザイントラベルクロック（Bタイプ）



type.C【橘／桃園／天城バージョン】
タイプCデザイン化粧箱（きみづか葵描き下しイラストC）

特典
- ●限定版デザインパッケージ（商品本体）
- ●初回特典CD（橘、桃園、天城出演のラジオ番組）
- ●初回特典オリジナルデザイントラベルクロック（Cタイプ）

初回のみ!!
初回のみ、通常版には
プレミア必須の
オリジナルフィルムポスターが
もれなく付いてくる!


通常版

関連商品続々発売予定
- ・きみづか葵イラストによるオリジナルテレカ好評発売中!
- ・オリジナルサウンドトラック 他

絶賛発売中!

通常版　標準価格:¥6,800（税抜） SLPM-65017
初回限定BOX　標準価格:¥9,800（税抜） SLPM-65016

D3PUBLISHER INC.
株式会社ディースリー・パブリッシャー
〒106-0032 東京都港区六本木4丁目8番6号 パシフィックキャピタルプラザビル4階 TEL.03-5786-1371
http://www.d3p.co.jp/


DVD ROM
Love Songs♪
ラブソングス
アイドルがクラスメ～ト
ゲーム登場キャラクターが歌う楽曲を収録した、
キャラクターマキシシングルシリーズが発売！
4月25日発売の第1弾は瀬戸綾乃&桃園果菜、観月唯香&天城未優の4人が登場。
このCDでしか聴けない楽曲も収録！
瀬戸綾乃&桃園果菜
LACM-4016　定価 ¥1,200(税抜¥1,143)
観月唯香&天城未優
LACM-4016　定価 ¥1,200(税抜¥1,143)
発売元：株式会社ランティス　販売元：キングレコード株式会社


PlayStation®2
カスタマイズバトルの究極を越えろ!!
機甲兵団 J-PHOENIX
ジェイ-フェニックス
TM
2001年6月発売予定 価格6,800円(税抜)
迫り来る巨大兵器との死闘、一瞬の油断も許さない大空中戦──。
「重武装で挑むか、機動戦を繰り広げるか?」カスタマイズ・パーツの組み合わせで、多彩なアクションが可能。
研究所へ開発費を投下していく事で、自分の戦法にあった機体やパーツを開発する事が出来る。君だけのパンツァーフレームを完成させよう!
i.LINK ケーブルに対応、フル画面での対戦も可能。
序章篇 発売中!!
価格1,800円
TAKARA
─あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© TAKARA CO., LTD. 2001
●たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品は こども商品券で
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

GAME INDEX

PS2

PS

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC2…PS2専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT2…PS2専用マルチタップ、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃PlayStation

CONTENTS

2001/05/25 Vol.177

GO GO RPG スペシャル

攻略Station

SPECIAL

特別付録 電撃攻略Station SPECIAL Vol.16

この冬のPS2&PSソフト『鬼武者』『TOE』『7(セブン)』『Z.O.E』など人気40タイトルを徹底攻略！

電撃SOFT STATION



コカ・コーラを飲んで FINAL FANTASY X をアツメル!

コカ・コーラ/ダイエット コカ・コーラ
500ml ペットボトル1本に1個





ペイントバージョン 16種類
クリスタルバージョン 16種類

全32種類


ファイナルファンタジーX スペシャルフィギュア
をもれなくプレゼント
さらに誰よりも早くあのゲームソフトを手に入れよう！
FINAL FANTASY X 応募券 見本
応募券3枚を送ると
抽選で2001名様に
プレイステーション2専用ゲームソフト
FINAL FANTASY X
発売日前日までにプレゼント！
NOW PRINTING
応募券を3枚集めて送ると、抽選で発売日前日までにFFXゲームソフトが合計2001名様に当たります。応募方法 コカ・コーラのFFXフィギュアの袋についている応募券3枚を集めて、官製はがきに添付または封筒に入れて、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別を記入してお送り下さい 応募宛先 〒100-8694 東京都中央郵便局私書箱1591号 コカ・コーラ「FFX」係 当選発表 賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます 応募締切 2001年5月31日(木) ご注意 このキャンペーンのご当選者は、同時期に実施されている同一製品を対象とした他のキャンペーンとは重なって当選できませんので、あらかじめご了承ください。Coca-Colaとコカ・コーラ、Diet Coca-Colaとダイエット コカ・コーラはThe Coca-Cola Companyの商標です Yes！リサイクル No！ポイすて 缶、PETボトルは資源です
コカ・コーラボトラーズ
キャンペーンのお問い合わせ先 (10:00~18:00/土日・祝祭日を除く) 東京03-3333-9999 大阪06-6312-9990
コカ・コーラ ブランド インターネットアドレス www.cocacola.co.jp/cocacola/



7.19発売決定!!

FINAL FANTASY X





全世界が注目するＰＳ２最大の話題作、『ファイナルファンタジーX』。東京ゲームショウでの体験版でグラフィックや操作性は明らかになったものの、いまだ世界観や物語に関する情報は少なく、全体像はつかみ難い。そこで今回は、ヒロイン・ユウナにスポットを当て、彼女にまつわる情報から『X』の世界を読み解いていく。

PS2 RPG	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX	7.19 ▶スクウェア ▶¥8,800 ▶MC2（KB数未定）

※画面は開発中のものです。

ユウナはそれを選んだ。何もかも覚悟の上の事。

偉大なる召喚士を父に持つユウナは、自らも召喚士としての道を選ぶ。世界を救う者として、人類の守護者として、人々から大きな期待と尊敬を集める召喚士という職業。それだけに課せられる使命も重く、逃れられない宿命を背負うことになる。一個人としての人生を捨て、人々のために生きることを選んだユウナ。彼女がそれを決意した原因とは？



▲フェイシャルモーションと呼ばれる手法により、さまざまな表情を見せてくれるユウナ。その場の状況やセリフに合わせ、怒ったり、笑ったりと、リアルタイムに表情を変えいく。自分の感情を隠さずに、驚くほど豊かな表情を見せてくれるユウナの姿からは、まだ少女のようなあどけなさを感じられる。しかしその瞳の奥には、常に固い決意が秘められている。

ヒロインとしてのユウナ

登場人物すべてを主人公とし、それぞれのエピソードを織り交ぜながら物語が進行していった前作『IX』とは異なり、『X』では主人公＝ティーダ、ヒロイン＝ユウナと明確に役割が設定されている。これは、『VIII』のスコール＆リノアのように、この２人を中心として物語が展開するとみてよいのではないだろうか。お調子もののティーダと、物静かで芯の強いユウナ。対照的な２人だが、お互い有名な父親を持つことにコンプレックスを抱いているという点や、「シン」に出会うという同じ目標を持つなど、共通する部分も多い。そのため徐々に理解を深め合っていく可能性が高い。今回のユウナには、正統派ヒロイン像をイメージさせられるだけに、彼女がティーダとどのような関わり方をしていくのか、非常に気になるところだ。





左右の目の色が違うユウナ

ユウナの目の色は、よく見ると左右で微妙に異なる。これはオッドアイと呼ばれ、猫によく見られる特性。人間の場合、虹彩異色症（hetro-chromia）とも呼ばれ、10～20万人に１人という非常に稀有な症例で、そのほとんどの人が耳に障害を持つ。現実ではデビッド・ボウイが有名だが、これは外傷を原因とする萎縮性虹彩異色症（atrophic-hetro-chromia）で、彼の場合は若い頃のケンカが原因らしい。コミック（主に同人誌）などでは外見の特徴を付けるために、用いられることもあるが、ユウナの場合を考えると、それだけとは思いにくい。この世界の召喚士の特徴、あるいは、物語に大きく関わってくる可能性も高い……。

HEROINE YUNA

ヒロイン・ユウナ、その素顔

偉大な父ブラスカの血を受け継いだ召喚士のサラブレッド、ユウナ。普段は明るく振舞いながらも、強い決意を持って人々のために戦う。自らその道を選んだことからも、その意志の強さがうかがえる。

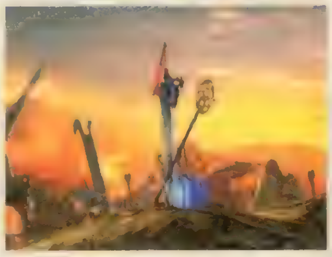
人々の希望、あるいは、世界を救う者。

罪を背負った人類、罰を与える「シン」。その間に立つのが、召喚士と呼ばれる者たち。人類に課せられた罪は、「シン」によって裁かれる。召喚士は、一時的に「シン」の動きを止めることができる人々の希望。ユウナも、そんな召喚士の１人…。



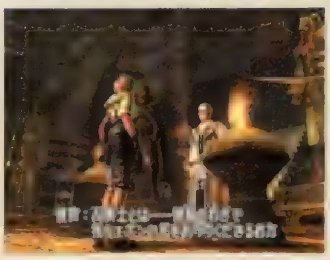
「シン」におびえる世界

ユウナたちの住む世界は、魔法が当たり前に存在するファンタジー世界。しかし、公表された画面写真からは、機械文明の残り香をそこかしこに感じ取ることができる。かつては発達した機械文明が栄えていたが、何かしらの原因で滅び去ったと考えるのが妥当なところだろう。その中で、人々は「シン」と呼ばれる存在におびえながら生きている。「シン」に関しては、その形や起源などは明らかになっていない。人の犯した罪＝機械文明と考えると、「シン」はその文明を破壊する台風や地震などといった大きな災害そのものを現しているとも考えられる。そして、文明の滅んだ現在の世界でも「シン」が存在し続けているのは、今でも人が、かつての文明を取り戻そうと、もがいているからだろうか。



召喚士と「シン」の関係

召喚士とは、「シン」を一時的にせよ倒すことができる者たちのこと。しかし世襲制ではなく、生まれや血筋などは関係ない。その気になれば誰でも目指せる、職業のようなものである。そのため多くの人が召喚士となることを望むが、実際になれるのは、その中のほんのひと握りの、真に才能ある人物だけである。召喚士となった者は、ただひたすら己を磨き、「シン」を打ち倒すことができる唯一の手段、究極召喚の修得だけを目指し、修行を重ねていく。この時点で、個人の幸せは捨て、人々のために生きる覚悟が求められる。そして誰かが「シン」を倒しても、やがて「シン」は復活する。そのため、召喚士は常に人に必要とされる。「シン」が存在する限り、召喚士の存在もあり続けるのだ。



召喚士



◀召喚士として生きることを決意したユウナもまた、人々のため己を捨て、人々のために御魂を送る舞を踊る。

召喚士の舞いは、死霊を鎮める



▶死者のために踊りを舞う「異界送り」は、召喚士の大切な仕事。召喚士の数が不足しているのだろうか。ふと訪れた自分とは何の関係もない地方で、ユウナはその「異界送り」を申し出る。召喚士にしかできないことだから。

召喚士だけが持つ力



◀召喚士の大きな特性が、召喚獣を呼び出せること。この世界での召喚獣は、広く認知されており、人々もその存在を理解しているようだ。また、強力な力を持つ彼らを呼び出し、自在に扱うのは、召喚士だけに許された行為なのだ。

異界送り

人々の安らぎのため、ユウナは華麗に踊る

▶どこへ行っても、召喚士は一般の人々に期待される。常にその期待を背負って生きるということは、まだ若いユウナにとっては、かなりの重圧になっていると思われる。父親が偉大な召喚士だったのだから、なおさらだ。しかし父へのコンプレックスにも、人々からのプレッシャーにもめげず、彼女は召喚士として生きることを望む。





◀▼誰かから頼まれたワケではなく、自ら望んで「異界送り」を行うユウナ。元々が困っている人がいたら捨てておけない性分なのだろうか。それとも召喚士という自覚がそうさせるのだろうか。人々の反応からは、その儀式は成功したものと思われる。召喚士としてのユウナの実力は、かなりのものなのだろう。

人が死ぬたびに、ユウナは踊る。





それは、死者の魂を送る儀式。

毎年、多くの人が「シン」に殺される。そしてその魂は決して浄化することなく、異形の者と成り果てて現世に残る。そのさ迷える魂を冥界へと送ることができるのは、召喚士だけに許された儀式、異界送りのみ。ユウナもまた、救われぬ魂のため、悲しき舞を踊る。

召喚士の仕事

究極召喚を得て、「シン」を倒す。それが召喚士の最終目的なら、異界送りは召喚士の普段の仕事とも言える。魂を送るために舞を舞うのは現実世界でもよくある話で、日本の阿波踊りも、祖先の霊を慰めるために踊られた精霊踊りが起源だとされる説もある。そう考えると盆踊りみたいなものと思われるが、完全に形骸化している現代のそれとは異なり、召喚士の踊りは真に魂を浄化し、あの世に送る働きがあるようだ。「シン」に殺される者は全国各地、それも大量にいるものと思われ、それらを浄化して回るのは大変な仕事だと推測できる。召喚士は究極召喚を会得するため厳しい修行を続けるというが、この異界送りも、そんな修行の1つなのかもしれない。

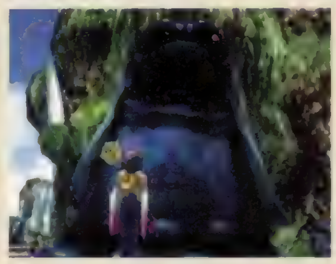
人々の安息日、ナギ節（せつ）

ナギ節とは、召喚士に倒された「シン」が、次に復活するまでの期間のこと。「シン」は倒されてもすぐに復活してしまうため、それはまさに刹那とも呼べる、ほんのわずかな時間にすぎない。それでも人々は、そんなつかの間の平和を心待ちにしている。そして、それを与えてくれる召喚士たちに、惜しみない賞賛を送るのだ。



『X』の世界の魔物について

この世界には、多くの魔物が徘徊しており、ときには人々に危害を加えることもある。そんなファンタジーRPGには当たり前に存在する魔物にも、ちゃんと存在理由がある。そう、魔物の一部は「シン」に殺された人間の、変わり果てた姿なのである。魔物であることから解放してくれる召喚士は、彼らにとっても〝救い〟の存在なのだ。



ユウナの前はキマリが守る。

今まで紹介してきたティーダ、ユウナに加え、新たなパーティキャラの存在が明らかになった。その名は「キマリ=ロンゾ」。公開されたイメージCGなどを見てわかるように、獅子のような面持ちの獣人のキャラだ。ここでは入手した写真と、東京ゲームショウ2001春で実際にプレイしてわかった事実を織り交ぜながら、キマリというキャラの役割や特徴について分析していく。



ガード=召喚士を守る宿命を持つ者

世界を破滅に導く「シン」を倒すことのできる、唯一の力〝究極召喚〟。『X』の世界では、この強大な力を求め、多くの召喚士たちが修行の旅に出る。そんな特別な存在である召喚士を守護する役目を担うのが「ガード」であり、召喚士ユウナを片時も離れずに守護する「ガード」がキマリ=ロンゾという青年だ。偉大な召喚士であったユウナの父ブラスカが亡くなったときから、キマリはユウナに仕え始め（約10年間）、守護者という立場よりも保護者に近い存在になっている。

TGSの体験版では、ユウナを守護するものとして、ティーダの力を試すかのように一騎打ちを仕掛けてくるイベントを収録。戦闘でキマリに勝つと仲間にすることができた。登場シーンに、専用のCGムービーが用意されていたことから、おそらく製品版でも同じような経緯でパーティに加わると考えられる。





◀ユウナを襲う外敵を威嚇するように、巨体を震わせて咆哮するキマリ。並大抵の敵ならば、この風貌と声を聞いただけで立ちすくんでしまうだろう。

寡黙だが力強き意志を持つ獣人

キマリはロンゾ族という、亜人種・獣人の一族の青年。ロンゾ族は身長が軽く2mを超える大男が多く、大きなヤリを軽々と操り、攻撃・防御ともに頼もしい力を発揮してくれる。また、公開されたいくつかのシーンを見ると、キマリという男は口数が少なく、常に控えめに行動しているが、ユウナを守り抜くということに関しては絶対に屈しない、力強い意志を持っていることがわかる。大召喚士である、ユウナの父ブラスカの存在とユウナの過去を知るキマリ。親子関係（有名な父親へのコンプレックス）が、テーマとして見え隠れする『X』において、彼がユウナの心の奥底に眠る何かを、呼び起こすカギになることも想像に難くない。ガードとしての宿命を超えた先には、はたして何があるのか、その真相はゲーム中で明らかになっていくだろう。

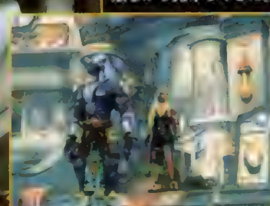
ユウナにその身を捧げる獣人



▲ユウナが語るキマリの過去。ガードと召喚士との間には、固い信頼関係が結ばれているのがわかる。また、早くに父を亡くしたユウナの成長を、陰ながら見守ってきた。

キマリ=ロンゾ





▲引き締まった筋肉を持つライオンのような大男というのが、この男の第一印象だろう。服というよりは武道着に近い民族衣装をまとい、さまざまなアクセサリーを装備している。ちなみに、バックルには紋章が施されているが、これはロンゾ族の証なのだろうか？



ユウナが内に秘める最大最強の力。

『FF』シリーズで欠かすことのできない大いなる力、"召喚獣"。『X』における召喚獣は、「シン」を倒す唯一の手段「究極召喚」を得るための重要なキーとなっている。はたして、彼らとの出会いは？　そして実力は？　ここでは、公開された2体の召喚獣をもとに、『X』の世界での召喚獣の実像に迫っていく。

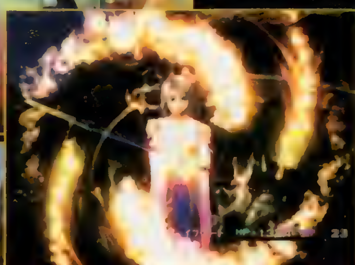
召喚士とともに戦う仲間

過去のFFシリーズにおける召喚獣は、戦闘中に呼び出すことで自動的に威力を発揮する、いわば魔法の延長線上にあるものだった。しかし、『X』に登場する召喚獣は、一度召喚士が召喚すると戦闘時に常駐して、パーティキャラの一員として戦ってくれるようになったのだ。プレイヤーが、召喚獣を直接操作できるようになったことで、今までのシリーズよりも、戦闘における重要度がかなりアップした。TGSの体験版をプレイしたかぎりでは、①敵が全滅　②召喚獣のHPがなくなる　③"戻す"のコマンドで召喚獣を戻す、以外はずっとバトルフィールドに常駐してくれた。そのため個々の召喚獣の能力や特性を見極めて戦略を立てることがより必要になってきそうだ。



風の守護神ヴァルファーレ

◀シリーズ初登場の召喚獣ヴァルファーレ。TGSの体験版では、「ソニックウィング」などの風属性の技や魔法が使えることが判明した。





炎の魔獣イフリート

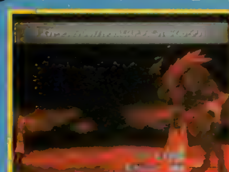
◀シリーズおなじみのイフリート。もちろん敵を業火で焼き尽くす「地獄の火炎」は健在だ！　TGSの体験版でも、その威力を確認することができたぞ。

FF Play Back 召喚獣の役割の違い

召喚獣が、戦闘時に絶大な威力を発揮するのは、シリーズを通して変わらない。ただし、ストーリー上で重要な役割を担う場合や、キャラの能力値に影響する場合などもあり、その役割はさまざまだった。どうやら『X』では、戦闘システム的にも、ストーリー的にも重要な存在になりそうだ。

FF VII VIII……システム直結型

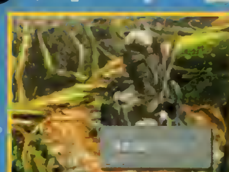
『VII』と『VIII』の召喚獣は、アイテムとして、あるいはキャラの能力アップに関わるものとして、システム的に組み込まれていた。『VII』ならマテリア、『VIII』ならG.F.という形で、キャラに何らかの影響を与えた。また、どのキャラでも召喚魔法を使えたのもポイントだ。



◀『VIII』では[illegible]入手したり、ドローで入手[illegible]

FF IX……ストーリー直結型

『IX』では、ガーネットの中に眠る召喚士としての力をめぐる話がストーリーの大きな核となっていた。そのため、召喚魔法は特別なもので、ガーネットとエーコの2人の召喚士しか使用できなかった。今回の『X』はどちらかというと、こちらのタイプと考えられそうだ。



◀[illegible]く一族のみが使える！

召喚獣



Battle Scene

初公開!! バトルシーン

謎に包まれていた『X』のバトルシーンをついに公開。実際にプレイしてわかった事実を交えてお伝えしていくぞ。はたして、アクティブタイムバトル（ATB）ではない『X』の戦闘システムとはどのようなものか、詳しく解説していこう。また、現時点でわかっている3人のパーティキャラクターに関して、それぞれの戦闘での役割や特徴についても徹底検証！　これを読めば、『X』のバトルのすべてがわかるはずだ。



ATBではない！新しいバトルシステム

1 攻撃順を示すパラメータ

ATBではなくなった今作では、画面右上に味方と敵の攻撃の順番が表示されるようになった。この順番は素早さやコマンドの種類によって変動する。たとえば、上の写真では、ユウナ→キマリ→敵モンスター→ティーダの順番になっているが、ユウナが発動までに時間のかかる魔法を詠唱した場合は、次に彼女が攻撃できる順番が回ってくるのは、何人かあとになってしまう。また、L1ボタンで戦闘に参加するキャラを入れ替えた場合も（時間はカウントされない）、それに応じて攻撃の順番が変化する。それらを画面でチェックしながら戦略を立てていくのだ。

2 コマンド

キャラに攻撃の順番が回ってくると、各キャラごとに用意されたコマンドが表示。順番が回ってきても△ボタンで他のキャラに飛ばすことも可能。

3 HP・MPリミットゲージ

パーティの状態を表すゲージ。名前の下のバーは、攻撃や防御をするとたまっていき、フルになると必殺技が使えるようになる。

4 HELP

プレイヤーの選んだ行動に対し、HELPメッセージが表示される。魔法の効果などももちろんわかるぞ。



戦闘での役割は？

Tidus ティーダ

水中格闘球技「ブリッツボール」の選手。楽天的な17歳で、まだまだ少年的な面影が強く残っている。

検証 パーティの中心となる戦士

ティーダは、剣での直接攻撃が得意な戦士系のキャラ。体験版では、水中で泳ぎながら敵に斬りつけるシーンもあったぞ。基本的には、『VII』のクラウドや『VIII』のスコールに近い感じで、多少の白魔法も扱える。いずれにせよ、攻撃の中心となることは、間違いないだろう。


◀ティーダは水の剣を使って戦う。



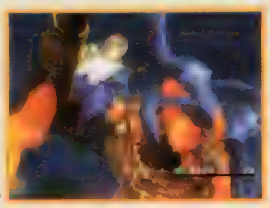
戦闘での役割は？

Yuna ユウナ

17歳という年齢で、「シン」を倒すという過酷な運命を背負った少女。何事にも負けない強い意志を持っている。

検証 常駐して戦う召喚獣

ユウナは召喚獣と白魔法を使う、いわゆる魔法使い系のキャラ。彼女自身は非力だが、召喚獣は強力無比。呼び出せる召喚獣の種類や数によって、彼女の戦闘時の役割も大きく変わりそうだ。一度呼び出したら戦闘終了まで、常駐させることができる召喚獣、それを扱えるのはユウナのみなのだ。


◀ユウナと召喚獣は一心同体。彼女の分身なのだ。

CHECK 召喚獣との出会いは？

公開された写真を見ると、ティーダたちがユウナの召喚の儀式を見守っているのがわかる。どうやら、召喚獣は特定のイベントを通して入手していくことになりそうだ。


▶特別な試練を乗り越えられた者が、召喚獣の力を手に入れる。



戦闘での役割は？

Kimahri キマリ=ロンゾ

ユウナのガードとしてパーティに加わるキマリ。ロンゾ族の青年でヤリを使った攻撃が得意。

検証1 人間にはない力を持つ

獣人であるキマリは『VII』に登場したレッドXIIIのように、人間にはないような素早い動きと跳躍力を兼ね備えたタイプのキャラ。


レッドXIII

検証2 ヤリを使う竜騎士タイプの戦士

シリーズでおなじみの竜騎士や『IX』のフライヤのようにヤリを使ったジャンプ攻撃を得意とする。もちろんジャンプ攻撃後に与えるダメージは2倍。


フライヤ

検証3 青魔法を使う

もう1つの特徴が敵の技を覚えて使う「青魔法」。『IX』のクイナのように食べて覚えるのだろうか？


クイナ



FINAL FANTASY 映画 MOVIE

今秋公開

坂口氏が監督する映画「FF」も、いよいよその全貌が見えてきた。ここでは世界観や製作途中の1シーンを公開。

フルCG「FF」映画完成間近!!

監督・製作

坂口博信



映画「FINAL FANTASY」について

坂口氏：「FF」には"生命"に対しての思いを、色濃く反映させてきました。今回映画化するにあたり、私は「FF」の世界観そのものより"生と死"、そして"生命"という「FF」の根底に流れるものをクローズアップしようと試みました。「生命」というものをもう一度見直し、「心」がなぜ存在するのかをフルCGの映像で語りたいと思っています。

STORY 人類の滅亡が間近に迫る近未来が舞台

隕石とともに飛来した"ファントム"と呼ばれる地球外生命体により、絶滅の危機にさらされた地球。人類はファントムを絶滅させることで地球を救おうとするが、ヒロインである科学者アキはそれでは地球を救うことはできないと考える。そんなとき、彼女は毎夜繰り返し同じ夢を見る。そこでは彼女1人だけが存在し、"ファントム"同士が凄絶な殺し合いをしているのだ。しかし、そんな殺戮よりも、はるかに巨大な恐怖が訪れようとする…。アキには、このあまりにリアルな幻覚（ヴィジョン）が警告、予言、未来、過去いずれともわからない。彼女はその意味を知るべく奔走し、やがて未来へ命をつなぐカギがすでに自分の中にあることに気づく…。

主人公アキ



▲地球外生命体によって、絶滅の危機にある人類を救おうとする科学者アキ。彼女が毎晩見る夢がカギを握るらしいが？　坂口氏のいう「生命に対する思い」というテーマにも注目しよう!!

実写と見間違えるほどのCG

今回発表されたカットを見てわかるように、フルCGで製作された映画とは思えないほど、限りなく実写に近い映像となっている。人や自然の描写から、建物や乗り物にいたるまで、本物のような質感を表現している。

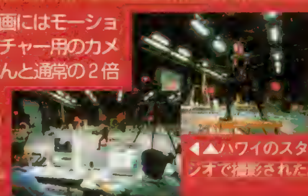


超一流の機材で製作

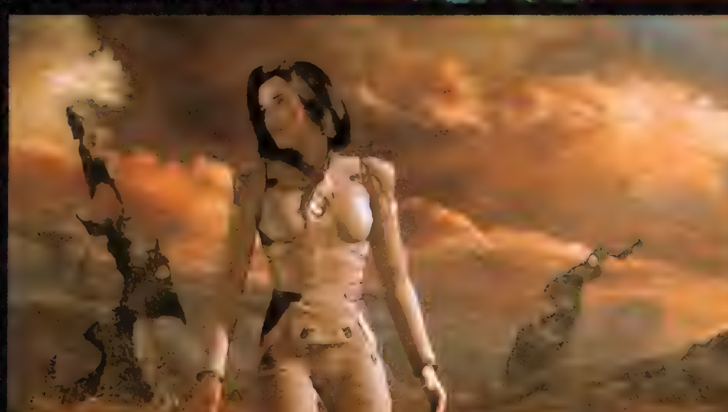
このハイクオリティな映像を可能にしたのが、1110台も用意されたコンピュータ。「タイタニック」「マトリックス」などを手がけたCGクリエータにより、ハリウッドのCGを凌駕するレベルの映像が誕生したのだ。

リアルな映像はこうして作られる

この映画にはモーションキャプチャー用のカメラを、なんと通常の2倍も導入！レベルの高さは[illegible]



◀▲ハワイのスタジオで撮影された。



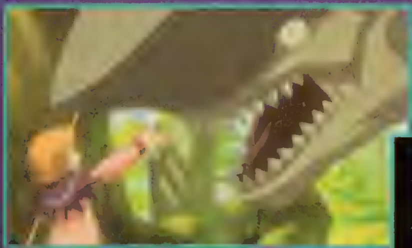
人気S・RPGの第2弾

さまざまな部分を パワーアップした『2』！ 今回はキャラと ムービーを中心に紹介!!



をキャッチ!! 気になる部分に急接近!!

個性豊かな登場キャラと、"召喚"を軸とした斬新な戦闘システムで人気を集めたS・RPG「サモンナイト」。その第2弾が約1年半の沈黙を破り、ついに発表された。今回は気になる「2」のストーリーとメインキャラを大紹介！ さらに戦闘に関しては、編集部の予想を織り交ぜつつ新要素を紹介していこう。





洗練されたムービーにも注目！

◀前作でも好評だった美しいムービーは今作でも健在！ 特にオープニングムービーは一見の価値アリだ!!

忍び寄る新たな災厄とは……

▶「2」の舞台は、前作と同じく異世界リィンバウム。平和を取り戻したはずなのに、何が起きたのか!?





聖王都ゼラム

POINT CHECK 前作「サモンナイト」のストーリーは？

現代世界で学生として生活していた若者が、何者かの召喚術によってリィンバウムに呼び寄せられる。そこで若者は数々の冒険を繰り広げ、闇に包まれていたリィンバウムに平和を取り戻す…というのが前作の物語。まずは、こちらもチェックしておこう。

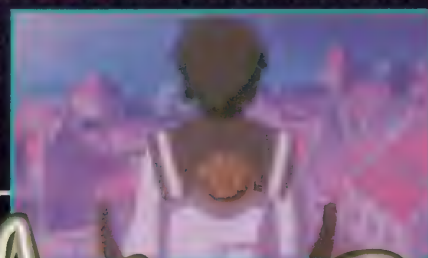
前作

▶「1」でリィンバウムについての知識を養っておけば、「2」がより楽しく！



STORY 異世界"リィンバウム"に新たな危機が訪れる!!

「2」の物語は、聖王都ゼラムの召喚師集団「蒼の派閥」に属する主人公が、修行の旅を命じられたことから始まる。旅は何事もなく終わるはずだったが、主人公が謎の黒騎士から聖女と呼ばれる少女を助けたことで、大きな転機を迎える。そして修行の旅は、いつしかリィンバウムを揺るがす異変に関わる旅に変わっていくのだった。はたして主人公たちの運命は!?



SUMMON NIGHT 2 サモンナイト2

ファンタジー世界で繰り広げられる戦いを描いた『サモンナイト』の第2弾が、さらなる進化を遂げて登場！ 物語、登場キャラ、そしてゲームシステムから「2」の魅力を探る!!

PS S-RPG サモンナイト2	夏予定	▶バンプレスト
		▶価格未定
	▶MC（15ブロック）	

CHARACTER

個性豊かな仲間たちが続々登場!

男女2人の主人公とパートナー、そして新たに主人公を護るべく登場することになった4人の護衛獣を一挙大紹介！

主人公

異世界リィンバウムで、召喚師として活動している若者たち。プレイヤーの分身として冒険を繰り広げる。

マグナ



知識を高める召喚師集団「蒼の派閥」に属する新米召喚師。楽天家で、のんき者。普段はぐうたらしているが、やるときはやるタイプ。

表情集

トリス





同じく「蒼の派閥」に属する女の子。お茶目でお調子者だが、芯はしっかりしている。仲間たちのムードメーカー的な存在だ。

表情集

パートナー

主人公と一緒に冒険を繰り広げる仲間たち。アドバイザーとしてはもちろん、戦闘でも活躍してくれるぞ。

アメル





ある村で"聖女"としてまつり上げられていた素朴な少女。お人好しで、イヤなことをイヤと言えないタイプ。子どもをあやすのが得意。好きな食べ物はお芋。

▶なんだかユニークな性格の女の子みたい。

表情集

ネスティ・バスク





「蒼の派閥」に属する召喚師。主人公の兄弟子で、お目付役として旅に同行する。かなりの毒舌家で、主人公に対しては特に厳しい。また、ひどい悪食で味オンチのようだ。

表情集

▲いろいろとアドバイスをしてくれそうだ。

POINT CHECK 主人公は2人から選択可能

物語の主人公は、ゲームスタート時に2人から選択することができる。どちらを選んだかによって装備できる武器や攻撃方法が異なったり、さらにイベントが変化することも？　前作でも選んだ主人公によってシナリオが変化しただけに、今回も大いに期待できそうだ。



▼マグナとトリス、最初にプレイするときはどっちを選ぶ？

護衛獣

前作では戦闘で呼び出すだけだった"召喚獣"が、新たに"護衛獣"としてキャラになった！ 今回は会話をしたり、一緒に戦ったりすることもできるのだ！

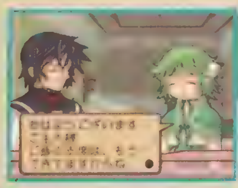


レシイ

属性：獣



"幻獣界メイトルパ"から召喚されたメトラル族の少年。気弱でおとなしく、怖いことや痛いことが大嫌い。ただ家事全般は得意！



◀世話好きで、とっても礼儀正しい少年なのだ。

ハサハ

属性：鬼



妖怪が闊歩する"鬼妖界シルターン"から召喚された妖狐の化身。無口で性格は純真。昼寝と、油揚げが大好き。



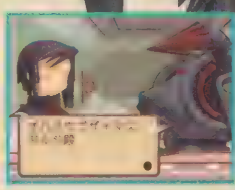
◀人なつっこく、主人公のことを慕っている。

レオルド

属性：機

"機界ロレイラル"から召喚された機械兵士。有能かつ忠実な戦士で、状況を分析する能力に優れている。

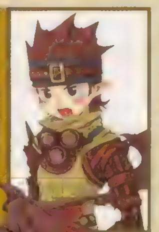




▲日光浴（充電）が大好き。主人公の忠実な部下といった感じかも。

バルレル

属性：霊



"霊界サプレス"から召喚された悪魔。見た目は少年だが、じつは永いときを生きている。大のお酒好き。



▲口調が荒く、ちょっぴり生意気。でも、なぜか憎めない。

会話のバリエーションがますます充実!?



▶前作同様、会話中には選択肢も登場する？

前作で好評だった恋愛要素が、さらに充実！ 対象キャラとのイベントや会話のバリエーションがグ〜ンと増えるようだぞ。また、今回もマルチエンディングになっていて、結末はパートナーとの「好感度」によって変化するらしい。どんなドラマが展開するのか楽しみだ。



恋愛要素も!?

▲恋愛関連のイベントも増えるようだ。対象はパートナーキャラ？



前作を遥かにパワーアップした美しいムービー。各キャラクターたちの、何気ない日常をかいま見ることができるのだ。

SYSTEM

さまざまなシステムがパワーアップ!!

大幅にグレードアップしたポイントを中心に"移動"、"戦闘"システムを紹介！ 今からしっかりチェックしておこう!!

聖王都ゼラムを探索!! 街の移動方式は前回と同じ!?



ゲームの舞台となる聖王都ゼラム。大きな国の首都と思われるゼラムには、大小さまざまな施設があるようだ。ショップは当然、ミニゲームが楽しめるところもあるようだが……。移動方法は前作と同じで、行きたい場所にカーソルを合わせて決定する方式と思われる。この城下町で、どんなドラマが展開するのだろうか？

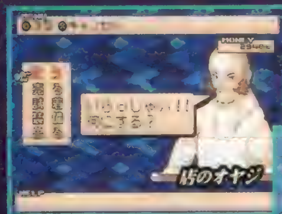


"BATTLE"の場所で戦闘が発生!?

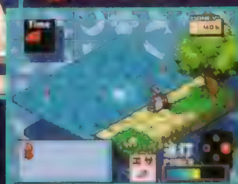
▲ハルシェ湖畔に"BATTLE"の文字を発見！ ここに行くと戦闘が発生する!? とりあえず用心したほうがよさそうだ。

POINT CHECK "SHOP"や"MINI GAME"の文字が表示された場所ではやはり！

左に掲載した画面写真をよ～く見てみると、街の中に"SHOP"や"MINI GAME"の文字が！ これらの場所には、お店やミニゲームが楽しめる施設がありそうだ。前作では、お店で武器、防具、アクセサリーなどを購入できたけど、やはり今回も？ また新しいミニゲームも気になるところ。前作では"釣り"、"ねこの仕草当て"、"アカネ分身"の3種類のミニゲームが用意されていたのだが、今回はどんなものがプレイできるのか？ 詳細は続報を待て！



前作 ◀お店は、武器などを買うのに不可欠な施設だけに当然あるハズ。



前作 ▼前作のミニゲームは3種類。今回はどうなるのだろうか？

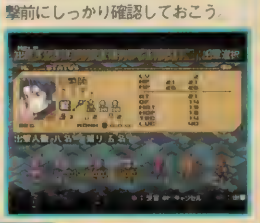
出撃準備 装備を確認して初期配置場所を決定!

戦闘イベントが発生すると、戦いが始まる前にまず編成パートに移行。そこで装備を整えたり、出撃メンバーを選ぶことになる。編成を終えたら、戦場にキャラを配置！



アイテムを装備

◀武器、防具、アクセサリーを装備することができる。装備し忘れると戦闘で苦労することになりそう。出撃前にしっかり確認しておこう。



出撃キャラを選択

▶戦闘によっては、出撃させることができる人数に制限がある場合も！ 攻撃役、回復役のキャラをバランスよく選んでおきたい。



キャラを配置

◀キャラを配置するときは、戦場の地形だけではなく、待ち受ける敵の位置などもちゃんと確認しておくといいだろう。キャラを配置したら、いよいよ戦闘開始となるぞ。

戦闘開始 多彩な攻撃方法を駆使して敵を倒すのだ

戦闘時の進行システムは基本的に前作と同じ。ターン制で進行し、自軍と敵軍が交互に行動していくことになるぞ。自軍のターンになったら、キャラにカーソルを合わせて行動を選択していこう

行動を選択



◀戦闘時のキャラの行動コマンド。状況を把握し、ムダなくキャラを動かしていくこと。



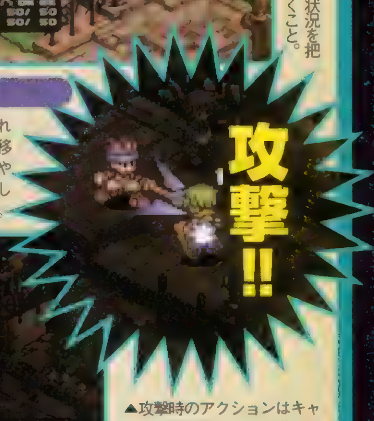
移　動

◀青く表示されている部分が移動範囲。段差や障害物に注意して移動しよう。



攻撃対象を選択

▶赤く表示されている部分が攻撃範囲。リーチの長い槍は、2マス先にいる敵でも攻撃可能なのだ。そのほかの武器の攻撃範囲も気になるところ。

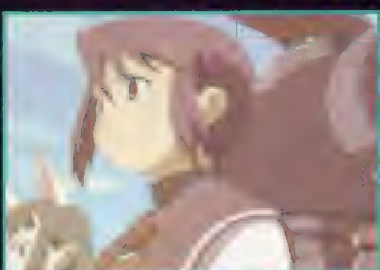


▲攻撃時のアクションはキャラや攻撃方法によって異なる。こちらも魅力たっぷり！

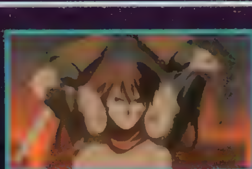
召喚獣を使って行く手を阻む敵をなぎ倒せ！



POINT CHECK 美しい演出満載のオープニングムービーも要チェック!!



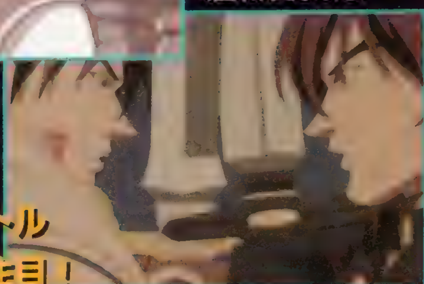
オープニングムービーには特殊効果をふんだんに取り入れ、迫力満点のデキ。召喚獣を呼び出すシーンや、殺陣シーンも見応え十分！ 前作を凌ぐ出来映えなのだ!!











▲前作で好評だったオープニングソングにも期待大！

▶発売前にD44で、この美しいムービーをその目で確認してほしい！

大迫力のバトルシーンにも注目！

「サモンナイト2」お楽しみ情報

◆D44号に体験版が付く!!

5月18日発売の「電撃プレイステーションD44」には『サモンナイト2』の体験版&ムービーを収録！ 一足先に『2』の世界を味わおう!!



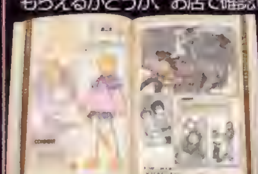
▶"体験版"を収録。戦闘もプレイできるぞ。



▼"ミュージアム"では、キャラのイラストも閲覧できる。

◆予約特典をゲット!!

『サモンナイト2』をお店で予約すると、特典として「オフィシャルビジュアルブック」がもらえるぞ。数に限りがあるので、特典がもらえるかどうか、お店で確認してみてね！



◀B5サイズでハードカバー仕様。キャラ&召喚獣のイラストが満載の40ページ。



次号では気になる"召喚"のシステムを中心に、新要素を一挙大公開！ 前作のファンならずとも期待していてほしい。

サンプルROM到着!!
ファン待望の期待作を
キャラクターからシステムまで
徹底的に大紹介!!



ジェネレーション・オブ・カオス

GENERATION OF CHAOS

異世界「ネバーランド」での戦乱を描く『スペクトラル』シリーズの最新作『ジェネレーション・オブ・カオス（以下GOC）』の続報を大量入手！　さらに、読者参加企画の結果も発表するぞ!!

PS2	S・RPG	GENERATION OF CHAOS（ジェネレーション・オブ・カオス）	7月（予）	▶アイディアファクトリー
				▶¥6,800
			▶MC2(KB数未定)	

戦略SLG & 本格派RPGを融合させたファン注目の期待作!!

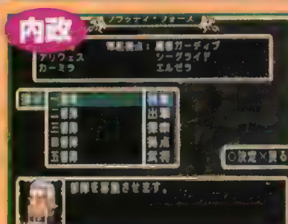
「スペクトラル」シリーズの世界観とシステムを踏襲し、RPGと融合させることによって飛躍的な進化を遂げた「GOC」。ゲームは、戦略がメインとなるSLGパートと、ダンジョンを探索するRPGパートに分かれている。プレイヤーは、この2つのパートを何度も繰り返し、徐々に勢力を拡大してネバーランドの統一を目指すのだ！



ゲームを構成する2つのパート

SLG

内政や外交、敵拠点への出撃など、自軍の部隊にさまざまな命令を与える。時間はリアルタイムで進行し、刻一刻と状況が変化していく。



◀SLGの基本となるパート。拠点の勢力強化が主な目的。



◀敵拠点への出撃や、移動中に敵軍と遭遇すると戦闘に突入！

RPG

自分の拠点の領地を探索することができる。アイテムを拾ったり、敵を倒してレベルを上げるなど、武将の成長や戦力の強化が主な目的となるぞ。



◀キャラを操作して、ダンジョンを探索することになる。



◀ランダムエンカウントで戦闘シーンに切り替わるぞ。

詳細はP.26で徹底解説!!

※画面は開発中のものです。

Character キャラクター紹介

総勢数百名の武将が登場！個性豊かなキャラたちが物語を彩る！

「スペクトラル」シリーズでおなじみのキャラから「GOC」オリジナルキャラまで、本作には数多くのキャラが登場。種族や職業、性格など、それぞれ個性的な特徴を持ち、物語を盛り上げてくれるぞ。



◀鈴魚姫をはじめ、魅力的なキャラクターが続々登場!!



▲豪華な顔ぶれがズラリ。キミのお気に入りのキャラは誰かな？



魔族の血を引く悲運の少女

主人公・ロゼ

本編の主人公で、魔族と人間との間に生まれた少女。14歳で育ての親を亡くしてからは、妹との2人で暮らしていた。だが、人間の迫害によって妹をも失い、人間を激しく憎むようになる。そのため、敵対する人間には容赦しない。



▲[illegible]



ムロマチのオテンバ姫

鈴魚姫 すずうおひめ

旧ムロマチ国を代表するお姫様。幼い容姿とはうらはらに、鬼人のごとき戦いぶりから「姫将軍」の異名を持つ。現在は、ムコ探しのまっ最中。



熱き思いを胸に秘めた騎士

アンクロワイヤー

新生シンバ帝国を旗揚げした元上官、ケイ・ファルオンの元へ馳せ参じた騎士。「黒獅子」と恐れられるほどの剣の腕前を持つ。在りし日の祖国を取り戻すため、今日も戦い続けている。



◀「砂のエンプレイス」では、[illegible]

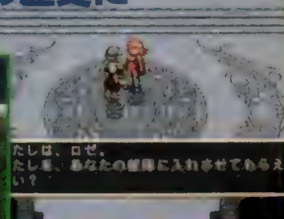
INTRODUCTION

緑豊かな大地が広がる世界「ネバーランド」。この地は、聖神コリーア、魔神ジャネス、知恵と冒険の神イプシロンという3柱神によって、世界のバランスが保たれていた。だが、ジャネスが人間の勇者・シフォンに滅ぼされたことを機に世界のバランスは崩れ、大きな戦乱が巻き起こってしまう。戦乱は長く続いたが、魔導世紀1012年にシンバ率いるムロマチ国の勝利によって終結 その後、ムロマチはシンバ帝国と改名され、大陸全土を支配することになる。しかし、やがて相次ぐ内乱によって、権力争いが勃発。帝国に盛運なしと見た魔族の聖地ネウガードは、隣国への侵略を開始した。そして魔導世紀1030年。ネバーランドは、再び混沌の時代を迎える。その中心には、ある1人の少女の姿があった。強大な魔の血を引く、その少女の名は……。

ネバーランドの戦乱の歴史についに終止符が!?

▼世界の覇権を求めて、各地の武将たちが壮絶な戦いを繰り広げる!!





▲果たして、この戦乱を制するのは!?
そして、ロゼが迎える結末とは……。

System システム紹介

SLGとRPGの2つのパートを流れにそって解説！

『スペクトラル』シリーズで培ったシステムをベースに、独自のアイデアが数多く導入された『GOC』。SLGとRPGのパートはともに完成度が高く、その奥深さはマニアも納得のデキだ。ここでは、ゲームの流れにそって、両パートの詳細を紹介するぞ。

▼SLGパートでは、これまで以上に緻密な戦略が要求される。





▲初心者は遊びやすく、上級者も楽しめるシステムを採用したRPGパート。

SLGパート 内政編

ゲームの中核を成す部分。さまざまなコマンドを実行して、拠点の勢力を整えることが主な目的となる。リアルタイムで進行する時間のなかで、迅速かつ緻密な戦略が要求されるのだ！

実行できるコマンドは、大きく分けて指示、情報、輸送、禁呪の4種類。これらのコマンドを選ぶと、さらに細かい指示が画面に表示される。コマンドの内容によって、達成までにかかる時間が違ってくるため、慎重に決定することが重要となるぞ。

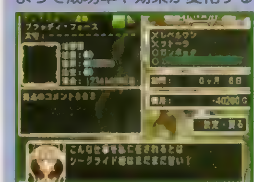
▼まずは、占拠している拠点の中から指示を与えるものを選択。



▲ここで実行するコマンド、指示を与える部隊を決定する。

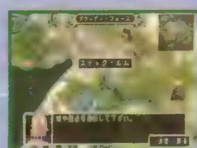
指示 各部隊に任務を遂行させる！

1つの部隊は、1～4人の武将で構成され、その中からコマンドを実行させる武将を選ぶ。一部のコマンドは、武将のパラメータ(知力やカリスマなど)によって成功率や効果が変化する。



▲適材適所。コマンドの内容に応じて、実行させる武将を決めよう。

移動 拠点と拠点の間をつなぐルートにそって、部隊を指定した場所に移動させる。ルート上で敵軍と遭遇した場合は、戦闘シーンに切り替わるぞ。



▲拠点と拠点の間にある線（ルート）にそって移動する。

出撃 1つの部隊を、自分の拠点と隣接する敵拠点へ侵攻させるコマンド。戦闘に勝利すれば、その拠点を占拠できる。逆に負ければ、敗走することに……。

探索 占拠した国や城を探索することができる。コマンドを実行するとRPGパートへ移行。指示を与えた部隊を操作して、ダンジョンを探索することになるぞ。

RPGパートへGO!

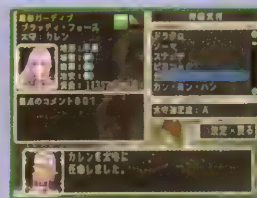
いつでも自由に探索できる!!

拠点 一定額の資金を支払って城を強化する「築城」、商業を活性化させる「投資」、治安度を上昇させる「治安」の3つのコマンドが実行可能。これらのコマンドで、拠点の勢力を拡大させていくのだ。

武将 敵拠点の武将に対して実行するコマンド。仲間に勧誘する「登用」、同盟を結ぶ「同盟」、敵武将の能力を調査する「偵察」の3つがある。登用と同盟は、拒否される場合もあるぞ。

情報 拠点の状態を把握して戦いに備えよう！

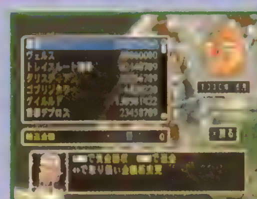
部隊編成や武将の装備変更、役職（太守と軍師）への任命や武将の解雇など、さまざまなコマンドが実行可能。ここで、占拠した拠点の状態と武将のパラメータも確認できる。戦いは、己を知ることから始まる！



◀戦力を整えて、万全の状態で戦闘に挑むのだ！

輸送 味方の拠点に資金を分け与える

味方が占拠した拠点の間で、資金を振り分けるコマンド。まず、先に資金提供側の拠点を選択し、金額を設定する。あとは、受け取り側の拠点を選択すれば輸送完了。勢力バランスを考えて、資金を分配しよう。



◀収入が少ない拠点などに資金を分け与えるのだ

禁呪 君主が自ら敵拠点を攻撃

君主だけが実行可能なコマンドで、敵拠点に遠距離攻撃を仕掛ける。成功すれば、禁呪によって敵拠点に多大なダメージを与えることができるぞ。強力な禁呪使いを、味方に引き込めるかがキモ。

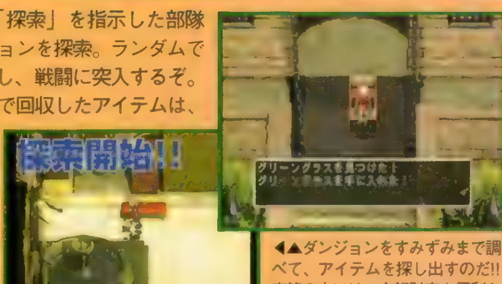


◀成功するかどうかは運頼みに近い

RPGパート 探索編

お城や洞窟など、いくつものマップで構成された広大な2Dダンジョン。その奥では、数々の宝箱やイベントが待っているぞ。いつでも自由に探索できるので、ちょっとした息抜きにも最適？

SLGパートで「探索」を指示した部隊を操作し、ダンジョンを探索。ランダムで敵とエンカウントし、戦闘に突入するぞ。なお、ダンジョンで回収したアイテムは、そのままSLGパートに持ち越すことができる。強力な武器や防具が手に入れれば、大幅な戦力アップだって狙えるかも!?



◀▲ダンジョンをすみずみまで調べて、アイテムを探し出すのだ!! 宝箱の中には、金銀財宝や便利なアイテムがいっぱいだぞ。

怒とうのイベントラッシュ！

▼▶ダンジョン内で、会話やイベントが発生することも。場合によっては戦闘も!?





ゲーム全体の流れ

SLGパート

内政　戦力を整えて敵拠点へ侵攻！

実行コマンドの種類は、じつに多彩。城の増強や部隊編成など、自軍の戦力を整えたら、いよいよ敵拠点へ侵攻だ！

戦闘　自由に戦略を組み立てる

自軍と敵軍の部隊による戦闘。作戦や陣形、移動ルートなど、細部までが変更可能で、自由度の高い戦略を組み立てられる。

占領した領地を探索

RPGパート

探索　広大なダンジョンを徹底的に調査

占拠した拠点に部隊を送り込み、調査することができる。宝箱を回収したり、敵と戦闘して武将を成長させたりできるぞ。

戦闘　ランダムエンカウントで戦闘に突入

最大4対4のリアルタイムバトル。戦闘を行うことでキャラの能力が上昇したり、アイテムを獲得したりできる。

SLGパート 戦闘編

戦闘は、リアルタイム＆コマンド選択形式。広大な戦闘フィールドで、最大200対200のちびキャラバトルが展開するぞ。自由自在に戦略を組み立てて、その手に栄光の勝利をつかみとれ！

1人の武将につき、最大50人の兵士を配備できる。それぞれ作戦や陣形などが変更できるほか、特定の条件をクリアすれば特殊技や合体技も繰り出せるぞ。

画面の見方

❶敵軍の総兵数
敵軍の各武将が率いる兵士数を合計した数値。

❷武将パラメータ
選択した武将のHPとMPが表示される。

❸地形＆天候
戦場の地形と天候（武将の戦闘能力に影響）。

❹自軍の総兵数
自軍の各武将が率いる兵士数を合計した数値。

❺実行コマンド
コマンドは大きく分けて4種類（詳細は下記参照）。

❻隊列・陣形
各小隊（赤＝敵軍、青＝自軍）の隊列と陣形。



移動

小隊ごとに移動ルートを設定するコマンド。移動ルート自体は直進だが、中継地点で折り曲げることも可能だ。したがって、かなりプレイヤーの思い通りに小隊を行動させることができる。作戦で7つのパターンから行動を選択できるとはいえ、それだけでは刻々と変化する戦況に対処することはできない。作戦にないルートや、意表をついた行動をとるときは、この移動コマンドを活用しよう。不利な戦況をくつがえすことだって、采配しだいで可能になるはずだ。



▲最大2回まで中継地点でルート変更ができるぞ。



▲おとりを立て、そのスキに敵の背後へ回り込むことも可能に。

特殊技 合体技

各武将が持っているMPゲージは、自軍の兵士が倒されることで増加していく。このゲージの残量に応じて、攻撃や回復、戦闘補助など、さまざまな効果を持つ特殊技を繰り出すことができる。また、特殊技を超えた威力を持つ、合体技も存在する。恋人や親友、ライバルなど、特殊な関係にある武将同士がいると使えるようになるらしいぞ。

作　戦

全小隊による作戦を、以下の7つから選択することができる。戦闘中に変更することも可能なので、戦況に合わせて使い分けていこう。



▶作戦の選択時に具体的な進行ルートが表示される。

作戦行動は7パターン

中央突破　全小隊をフィールドの中央に集結させ、強行突破する。こちらの被害を最小限に抑え、多くの敵兵を倒せるぞ。



包囲　マップの上下から敵軍を挟みうちにする。残り少なくなった敵兵を一掃するのに便利な作戦といえる。



集中攻撃　一番近くにいる敵軍の小隊に全員で集中攻撃を仕掛ける。敵兵を確実に減らしたいときにオススメ。



敵殲滅　この作戦を実行すると、敵軍が全滅するまで戦い続ける。そのぶん、こちらの被害も大きくなってしまう。



全軍突破　全小隊が初期配置のまま敵軍に向かって直進する。オーソドックスな作戦だが、決定的な打撃は与えられない。



全軍退却　作戦名のとおり、自軍の全小隊が戦闘から離脱する。敵軍との戦力差が大きいときは、迷わず逃げよう。



全軍待機　全小隊がその場で立ち止まる。ときには、敵の動きをじっくり観察することも重要な戦略の1つだ。



RPGパート 戦闘編

RPGパートも、戦闘はリアルタイム。スピーディな展開と、初心者でも快適に遊べるシンプルさを両立させたシステムに注目だ。一刻を争うシビアな戦場で、キミは生き残ることができるか？

コントローラの使い方

戦闘は、リアルタイムで進行する。各キャラにはタイムゲージが設定されており、時間がたつにつれて徐々にたまっていく。そして、ゲージがフルになると、アタックカウンタが1上昇し（最大6）、行動可能になる。また、操作は各キャラに対応したボタンを押すだけでOK。✚キーで攻撃目標を選択、□・⊗・△・◎ボタンを押すと、対応したキャラが敵を攻撃するぞ。



通常攻撃

アタックカウンタがたまったキャラに対応するボタンを、「ポン」と軽く1回押す。すると、カウンタを1消費して通常攻撃を繰り出すぞ。難しい操作が苦手でも安心。

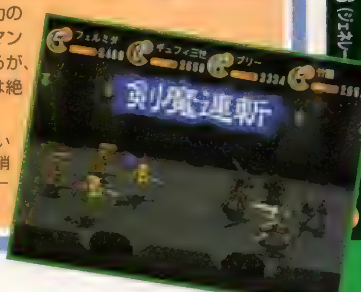


◀カウンタが残っていれば、連続して攻撃できる。

特殊攻撃＆必殺技

ボタンを押しっぱなしにすると、対応するキャラが少しの間だけパワーチャージ状態になる。このとき、特定のコマンド（○×△□、などの組み合わせ）を入力することで、キャラ固有の特殊技が発動！　威力の高い技ほどコマンドが複雑になるが、そのぶん威力は絶大だぞ。

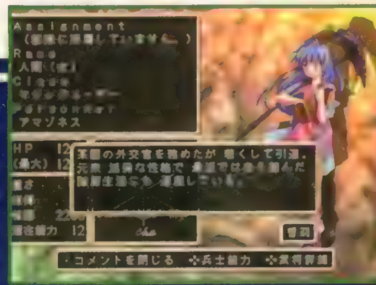
▶技の威力が高いと、カウンタの消費も大きい。ペース配分が大切だ。



Project 読者参加企画

「KOC」から採用された武将をはじめキミのアイデアがいよいよ実現!!

電撃PSとアイディアファクトリーの最強(?)タッグで実現した読者参加企画。今回はちょっと趣向を変えて、人気ネットゲーム「KINGDOM OF CHAOS」内の投票で選出された武将候補のキャラたちを紹介していくぞ。すでに採用が決定している応募作は、ゲーム中の画面も公開するのでお見逃しなく!



◀新たに参入する6キャラのゲーム画面もすでに完成!企画は着実に進行しているぞ。

その前に そもそも「KINGDOM OF CHAOS」って何!?

「KINGDOM OF CHAOS」(以下「KOC」)は、インターネット上にある架空の国「ネバーランド」で、仮想生活を体験するというもの。そこには40以上もの国が存在し、それぞれが君主(もとは一般ユーザー)によって統治されている。とくに決まった遊び方はなく、目的はユーザーしだい。まじめに働くもよし、ペットを飼って遊ぶもよし。ユーザー……いや、その国の住民になった気分で自由に行動できる。それが、「KOC」なのだ。

KINGDOM OF CHAOSのHPアドレス
http://www.if-kingdom.com



◀「KOC」から採用された武将は、ネット上の投票で選出された。



◀同じ武将が重複して1位を取った部門では、2位以下が採用

KOC募集武将部門

「KINGDOM OF CHAOS」より6人の武将が参戦!! その実力やいかに!!

シファネ

大阪府 ててさん

アイドル計画部門第1位



PROFILE
種族:天使
職業:召喚士
「風鈴の音天」の2つ名を持つ、慈愛に満ちた天使。律儀さと感謝の心にあふれた彼女の歌は、多くの人々を虜にする。

セーガ

千葉県 セーガ・クリスタルさん

追加決戦投票第1位



PROFILE
種族:人間
職業:騎士
心優しく、思いやりのある少年。剣の腕前もさることながら、家事全般(とくに料理)が得意という一面を持っている。

香莉

茨城県 香莉さん

イベント名人部門第1位



PROFILE
種族:人間
職業:魔術士
某国の外交官を引退したあと、気ままな隠居生活を送っていた。しかし、もともと活発な性格なのでその生活に退屈し、現在は旅に出ている。

ルース

東京都 光河影貫さん

カリスマ計画部門第2位



PROFILE
種族:人間
職業:騎士
人に害をなす、悪しき竜を狩ることを使命としている「竜を狩る一族」の青年。滅びゆく帝国とそこに住む人々の混乱を、うれいている。

エウィ

岩手県 Jotoiさん

妖しき邪悪部門第3位



PROFILE
種族:魔族
職業:魔術士
ゆくえの知れない想い人を待ち続けている健気な女性。はるか遠くにいる思い人の隣に立つことを願っている。

セラフィン

東京都 セラフィンさん

総合部門第1位



PROFILE
種族:天使
職業:召喚士
片方の翼が無いことから、人々に忌み嫌われる。神に反乱を起こし、封印されかけるが地上に逃げのびる。

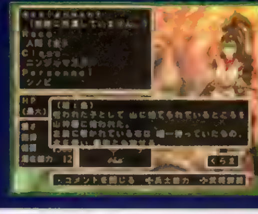
募集企画の歩み

計5部門に応募総数3000通!!

武将だけでなく、アイテムや必殺技、はては語尾まで幅広く募集がかけられた募集企画。フタを開けてみれば、応募総数3000通という大盛況ぶり。武将部門への応募が最も多かったのはいうまでもないが、そのほかの部門にもたくさんの応募が寄せられた。以下で、DPSに寄せられたハガキの中から、ほんの1例を紹介しよう。



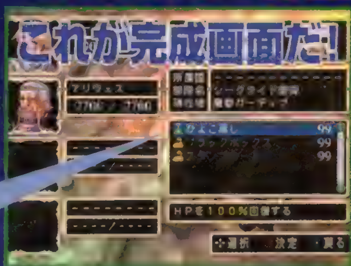
◀このハガキの山・山・山！ 選考は難航を極めた。



◀企画第2弾として、DPSからも武将が参戦!!

アイテム部門 オリジナリティあふれる3作品

全部で8作品が入選したアイテム部門。右の写真を見れば、「ひよこ蒸し」、「ブラックボックス」、「スタンプカード」の3作品が導入されているのがわかる。



ひよこ"蒸し"？

『砂のエンブレイス』でおなじみのひよこ虫。『GOC』では、ほかほかの蒸しまんじゅうとして登場。

魔法・必殺技部門

魔界への扉が開く！

右の画面は、入選作の1つ「アストラル・ホール」。魔界へのゲートを開き、敵を攻撃する必殺技だ。



エフェクト効果もバッチリ！

球状に広がるゲート、その中でまばゆい光を放つ稲妻……その演出は超ドハデ。ほかの入選作の完成画面も早く見たいものだ。

デンゲキゴーインゲーム化計画!!

とにかくお願いしたヤバすぎる例の話が現実味を帯びて帰ってきました企画!!

オネーサン&ポリタンが…

冗談だと思われていた怪しげな画策は、しかし現実のものとなって帰ってきた！　前回ムリヤリにアイディアファクトリーさんへお願いした企画が、なんと実現したのである!!　DPSでおなじみの作家さんたちが描き下ろした武将たちは、果たしてどんな活躍を見せるのか…。それでは、その後の展開を元気よくチェキー!!



◀バトルに奇怪な黄色の物体が乱入!!……ヤツか!?



オネーサン

種族:人間　職業:魔法使い

異界の魔獣「ポリタン」を召喚して戦う、ミニスカ魔術師。気まぐれでどの勢力にも属さないので、歴史の大舞台には登場したことがない。さらに言えば、きっとこれからも登場しない。ちなみに左の写真は、一部にモザイク（笑）がかけられています。

『GOC』闇のデンゲキ化会議 Part2

昔、ウソテクってのがありまして

ヒラ編集（以下、平）：許ぅせねぇぇぇ（棒読み）。
エライ編集（以下、エ）：まだ引きずってんの、棒読み俳優ネタ。
平：アッタマ来た!!　あのですねぇ、言わせてもらいますけどね、運がよかったんですよ我々は！　本山さんがいい人だから、どうにか実現できたんですよ？　ぶち上げるだけぶち上げて、道化になるかもしれなかったんですよ？
エ：ああ、俺、ガキのころピエロってスゲェ嫌いだったんだよね。なんつうのかな、子ども心にさ、「あの人は楽しくて笑ってるわけではない、でも笑わなくてはならない」ってのがわかってたんだろうね。そこに得体の知れない不気味さを感じたっつうか。
平：聞いてんのかよ!!　言ってみりゃ我々の企画なんかウラワザみたいなもんなんですよ!?
エ：作家さんに描いてもらった絵はスッゲー美麗なんだけどなぁ。待てよウラワザか。それはいいね（エライ編集はニヤリと笑った）。
平：その笑い、やだな。俺の中でさびついている、思い出したくない過去へのスイッチはコン●ルのジョーばりに激しくたたき押されようとしてるって感じかな。
エ：ウラワザならいっそ無敵にしてもらおう。
平：イヤァァァァァァー!!
エ：このさいロゼより強くして!!　ガハハハ!!　で、ステータス画面でコマンドを入れると無敵になるんデスヨ。上上下下左右…。
平：どっかで聞いたようなコマンドっスね。ロイヤリティ取られても知らないっスよ。っていうかちょっと待てよ!!
エ：さて、03の……。
平：どこに電話してんだよ!!
エ：まぁ無敵は無理にしても、ちょっとだけ強くしてもらえたらうれしいよね。あ、アイディアファクトリーさんですか？
平：悪魔も通行料を払うね、この人には。

じゃ活躍させてネ！

アイディアファクトリー 本山さん



ゲームデザイナー。苦労人。『GOC』では、SLGパートとキャラの管理、セリフまわりを担当。代表作は『砂のエンブレイス』。弊誌の募集企画で、モリュラ族の語尾が「～マシ」と掲載されてしまったため、徹夜でセリフを書き直すハメになったのは有名な話。今回の件も電話で「ドウヨ。」「もう嫌だ！　ちょっと甘い顔したら底なしかよ！　マフィアかよ!!」と押し問答が続いたすえ、本山さんが「語尾は鬼門だー!!」と叫んで夜の街へ消えたためウヤムヤに。どうなる、ゴーインゲーム化企画!?

特報

GO GO RPG スペシャル

ゲーム序盤のストーリーの流れを大公開!

ストーリー序盤に関する資料と画面写真を入手！ ということで、ゲームスタートから、ウェインが冒険に出るまでの流れを公開するぞ。物語全体から見れば、まだプロローグの部分に過ぎないが、ドラマチックなシーンがふんだんに盛り込まれているので、十分に見ごたえアリだ！

GAME START

ACT. 1 ……………………「友との誓い」

始まりの舞台はバーンシュタイン王国。士官学校に通う主人公・ウェインは、親友であるシュナイダーと"真に平和な世界を目指す"という夢を語り合う。

ウェインは騎士に。シュナイダーは政治家に

▶士官学校で出会い、親友となった2人。考え方は異なるが、その志は同じ。







目指すは正しき"平和"!!

▲お互いのやり方で、争いのない平和な世界を作り上げることを誓うウェインとシュナイダー。

最新情報入手！その詳細を徹底チェック!!

GROWLANSER II

グローランサーII The sense of justice

PS2 RPG グローランサーII

7月 ▶アトラス キャリアソフト ▶価格未定（⊕） ▶MC2（KB数未定）

テンポのあるゲーム展開が刺激的なＲＰＧ、『グローランサーII』。今回は、入手した新情報をもとに、本作のストーリーとゲームシステムを予想していく。また、前作『I』のキャラクターも含む新たな登場キャラクターも判明したので、こちらもあわせて紹介していこう！

息もつかせぬ展開がウリのノンストップドラマチックRPG PART.II

街中での会話シーンから戦闘中にいたるまで、たたみかけるようにストーリーが展開していく。それが『グローランサー』シリーズのウリとなるゲームスタイル。プレイヤーを飽きさせないこのスタイルは今作でも健在！ また、緊急情報として、通常版（初回生産分のみ特典付き）のほかに、限定デラックスパックが発売されることが判明した。特典の内容はまだ不明だが、わかりしだい報告したいと思う。続報に期待してほしい!!



▲主人公のウェインと、前作キャラとのからみも見逃せないポイントだ。

CHECK 1 『II』における3王国の情勢

『グローランサー』シリーズの舞台となる、「バーンシュタイン」「ローランディア」「ランザック」の3王国。かつては、均衡した勢力を保持していたが、前作の物語である１年前の事件により、情勢が変わっている。そのなかでも、最も大きな変化がもたらされたのがランザック。いまだ王都は壊滅状態にあり、復旧のメドも立っていない。そのため、国政は乱れ、機能していないも同じという状況だ。

▶バーンシュタイン～ローランディア間の往来は、わりと自由なようだ。







バーンシュタイン

◀最強の騎士団、インペリアル・ナイツを中心とした、強大な兵力を誇る軍事国家。



ローランディア

◀魔術の研究と実用化が盛んな国。バーンシュタインと共同で設立した魔法学院がある。

グローランサーII PS2

 ※限定デラックスパック 価格未定

TO BE NEXT PAGE

ACT.II……「それぞれの道」

士官学校を卒業してから半年後、のちに再会するハンスと知り合った事件などをへて、ウェインは念願の騎士となる。一方、シュナイダーは、天才政治家と呼ばれるほどの異例なスピード出世を果たしていた。





▲弟分を助けてくれたウェインに敬服するハンス。

◀任務中のジュリアに出会い、騎士になる決心を固めるシャルローネ。

傭兵団「グランツェンシュトゥルム」の団長 ウォルフガング



博学の美しき女性



◀国境沿いの道に詳しく、豊富な知識の持ち主なため、かなり頼りになる。

国境沿いの村「アグリス」の娘 リビエラ



NEW FACE 1

NEW FACE 2

CHARACTER PROFILE

戦いの神に愛されたかのような男。一流の騎士と比べても引けを取らないほどの戦闘能力を誇る。また、統率力にも秀でており、若くして傭兵団「グランツェンシュトゥルム」の団長を務めるほど（老けて見えるが、一応22歳）。どこの国にも属さず、傭兵団を率いて戦場を渡り歩いている。

CHARACTER PROFILE

ローランディアとバーンシュタインの国境沿いに位置する村、「アグリス」で暮らしている20歳の娘。アグリスで起きた水害が人為的なものであることに気がつき、引き起こした犯人を捜している。だが、自分1人の手には余ると感じ、偶然に出会ったウェインたちに協力してほしいと頼んでくる。

▼その自信ありげな物言いは、十分に実力が伴っているからこそ。

戦いの神に愛されし男



ACT.Ⅲ「新たな出会いと再会」

騎士として、第2師団に配属されたウェイン。しかし、平民の出であるという理由から師団長のバイロンに良く思われておらず、まともな活躍の場を与えられずにいた。そんなある日、第2師団に補充される新人の案内役を申しつけられることに（これも、騎士の仕事としては、いわゆる雑用である）。その新人とは、女性初のインペリアル・ナイトであるジュリアにあこがれ、騎士の道を選んだシャルローネと、かつて弟分を助けてもらったことをきっかけに、ウェインを慕って軍に入隊したハンスの2人であった。





▲バイロンにつきそい、補充人員の引継ぎの場に同席するウェイン。



▲軍司令官を前に、やや緊張気味の面持ちを隠せないシャルローネ。



▲シャルローネとは正反対に、緊張のカケラもないハンス。



ハンスとシャルローネとともに第2師団へ配属

◀▲再会を喜ぶハンスと、事務的な態度を崩さないシャルローネ。騎士見習いとなった彼らの面倒は、すべてウェインに一任されることに。

CHECK 2 エンカウント戦闘とRMC戦闘の違い

本作の戦闘には、エンカウント戦闘とRMC（リアルタイムミッションクリア：Real time Mission Clear）戦闘の2種類が存在する。その違いを簡単に説明すると、ストーリー展開に関係なく、ランダムで発生する戦いが「エンカウント戦闘」。ストーリーに組み込まれた、条件付きの戦いが「RMC戦闘」だ。「コマンドで各キャラに指示を与えていくリアルタイムバトル」という操作方法や戦闘システム自体は同じだが、なぜ戦闘を行うのかという、意味合いの部分がまったく異なっているぞ。ここでは、この2種類の戦闘が具体的にどう違うのかを解説していこう。



エンカウント戦闘 ▶ ランダムに発生する通常戦闘

マップ上を移動している際にランダムで発生する戦闘。おもに、レベルアップを図りたいときや、敵を倒したときに得られるリング&精霊石を手に入れたいときに行うことになる。当然、地域やストーリーの進行状況によって出現する敵の種類が変わってくるぞ。また、絶対に避けられない戦闘というわけではないので、戦いたくないときは戦闘フィールド外にまで移動すれば逃げることができる。



▶敵と戦いたいときは、マップ上を歩き回ればOK。

RMC戦闘 ▶ ストーリーがからんだ条件付きの戦闘

本作のウリである〝ノンストップ・ドラマチック〟を象徴する戦闘。会話イベントなどからそのまま戦闘に流れ込み、戦闘中にもリアルタイムでストーリーが進行していく。また、RMC戦闘の場合は、その内容上クリア条件とゲームオーバー条件が設けられており、「ただ敵を倒せば勝利」というわけにはいかないのだ。そのため、条件に合せた戦略を立てながら戦っていく必要性が出てくるぞ。さらに、戦闘中に状況が変化（条件の追加&変更）することも……。



▶敵をすべて倒せたとしても、条件を満たせなければゲームオーバーだ。



▲敵は人質を盾に立てこもっている。ここは、人質の救出が最優先だ。



▲人質を助けるまで、攻撃を仕掛けるわけにはいかない。ひたすら耐えろ！

RMC戦闘 CASE:1 [スタークベルグ防衛戦]



国を守護する騎士である以上、死者を1人も出すことなく、モンスターを全滅させなくてはならない。モンスターと市民の間に立って戦うのだ！



▲いったん全滅させたからといって油断はできない。敵の増援が来る危険性も考えて、避難中の市民をきっちりとガード。

RMC戦闘 CASE:2 [遺跡の罠]



任務のために訪れた遺跡。だが、その奥にはモンスターが潜んでいた。このまま見過ごすことはできないので、戦いを挑んだが……。

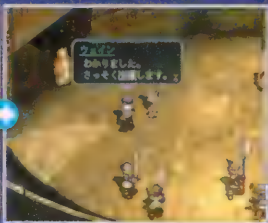


▲戦闘中に、突如、遺跡の罠が発動！　急いで敵を倒さないと、迫り来る壁の針に串刺しにされてしまうぞ!!

ACT.Ⅳ…「初の任務は…チャンス、それとも…?」

ハンスとシャルローネが第2師団に入団した日から半年後、すでに大臣となったシュナイダーから呼び出しを受ける。その用件とは、ランザックとの国境沿いで発生している事件の調査任務であったが……。





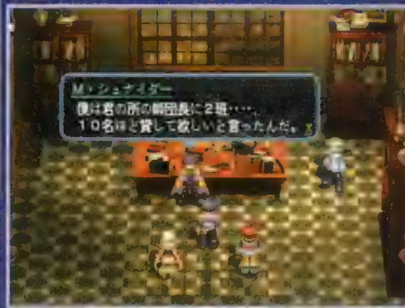


◀任務につくウェイン、ハンス、シャルローネ。バイロンの話によると、要請された人数は2～3人ということだが……。

▲どうやら、バイロンがウェインら3人を選んだのは、目ざわりな彼らをやっかい払いするためだったもよう。

初任務にしては厳しい内容だが…

▼本来なら10名であたる任務。これを3人だけで遂行できたとすれば、実力を示すチャンスになるはず!



CHECK 3 前作に登場したキャラたちの出番は?

すでにお伝えしているとおり、本作は、前作の1年後から始まる物語である。そのため、前作に登場していたキャラたちも登場するぞ。ゲームの始まりとなる場所がバーンシュタインの王都ということなので、バーンシュタインに属する「エリオット」「ジュリア」「リーヴス」の3人は、序盤で会うことができる。だが、ローランディアやバーンシュタインにいるキャラたちとはいつごろ……? とりあえず今回は、ローランディアの「カレン」と「ゼノス」の登場が確認できたので、その登場シーンを紹介するぞ。

●バーンシュタインの若き王・エリオット

▼若き王として、立派に国を治めるエリオット。国王という立場上、ウェインたちと行動をともにするのは難しそうだが……



●インペリアル・ナイトとして国を守護するジュリアとリーヴス

▼女性初のインペリアル・ナイトとして、あらためて就任したジュリア(ジュリアン)と、前作から引き続きインペリアル・ナイトを務めるリーヴス。





●そして…アーネスト・ライエル彼はどこに?



[illegible]最強のインペリアル・ナイトと[illegible]れた男。前作で国を裏切り敵に荷担したため、国外[illegible]に

前作の出発の地、ローランディア王国よりこの2人が登場!

新たに判明!

前作の主人公とともに、「時空制御塔占拠事件」の解決に奮戦した、カレンとゼノスの登場が決定! どこで、いつごろ出会うかはまだ不明だが、少なくとも敵として登場するわけではないようだ。登場シーンでは、人質となったカレンを救出するために共同戦線を張ることになるが……。この展開からすると、2人とも仲間になってくれそうな感じ?



▼囚われの身となってしまったカレン。どうにかして助け出さなくては!





闘技場の街「グランシル」の兄妹
カレン&ゼノス

▲大切な妹のピンチ! 救出作戦となれば、ゼノスだけではムリ。他国の者とはいえ、騎士ならば手を貸すべし!!

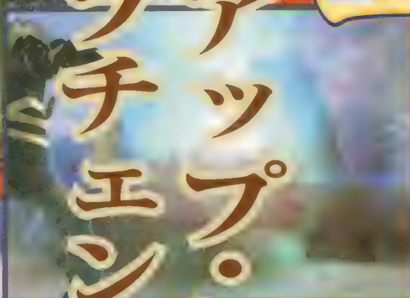
初公開の美麗ムービーも見逃すな！



連係・ドレスアップ・キャラチェンジ…3つが生み出す超絶バトル!!









『2』を支える3大システムの魅力を大追跡

日増しにＰＳ２ユーザーの期待が高まりつつあるＡ・ＲＰＧ『エヴァーグレイス２』（以下『２』）。美しいグラフィックやドラマチックなストーリーと並んで、本作を支えているのが、「ドレスアップシステム」をはじめとする３つの独創的なシステムだ。そこで今回は２人の新キャラを紹介するとともに、この３つのシステムを検証！『２』ならではの魅力に迫っていくぞ!!

PS2	A・RPG	エヴァーグレイス2	6月	▶フロム・ソフトウェア
				▶¥6,800
				▶MC2（100KB）

リアルタイムパーティ制 戦況に応じて操作キャラをチェンジ可能！



▲操作するキャラを変更すると、画面上部のキャラの顔が……



▲大きくなった！ 操作しているキャラがひと目でわかるようになっているのだ。

『２』で初採用されたのが、３人パーティで行動する「リアルタイムパーティ制」だ。プレイヤーは１人のキャラを操作し、ほかはＣＯＭが操る。各キャラは３つのボタン（△、□、×）に対応しており、Ｌ２ボタンと各ボタンでいつでも操作キャラを変更することが可能だ。謎が解けないときなど、状況に応じてキャラを変えていく必要がありそう。

注目！ 体力は３人で共有!?

画面左下に「ＳＯＵＬ」と書かれたゲージがある。ゲームの設定から考えると（ユテラルドたち３人の魂が結ばれている）、このゲージが３人の体力を表している可能性は高い。はたして、その真相は!?





パルミラアクション 多段ヒットで爽快感が大幅アップ！

「パルミラアクション」（以下ＰＡ）は、アクセサリーごとに設定されている威力の高い必殺技のようなもの。使用するごとにパルミラパワーを消費し、０になると使用不可能になるぞ。ＰＡには物理系と魔法系の２つのタイプが存在し、さらに雷や樹といった属性もある。敵によって系統や属性を使い分ける必要が出てくるぞ。



▲剣技などに代表される物理系。敵によっては物理系しか通用しない敵もいる？



◀魔法系は攻撃範囲が広そうだ。複数の敵との戦闘で重宝するだろう。

注目！ PAに設定された2つのパラメータをチェック！



●パルミラパワー(PP)

ＰＡを使うごとに減り、残量が０になるとＰＡが使えなくなる。消費したパルミラパワーは攻撃をすることで回復可能。

●グレード(Gr)



この数値が上昇するとＰＡの使用回数が増加し、敵に与えるダメージも上がる。

注目！ 連係攻撃を活用すれば多段ヒットコンボができる！

ＰＡを一定のタイミングで次々と出していくと、３人が次々と攻撃して複数回ヒットする連係攻撃が発生する。連係攻撃を活用すれば、単発でスキの大きいＰＡでも連続して敵にヒットさせ、大ダメージを与えることができるのだ。



▲敵に対してＰＡをテンポよく出していくと、連係攻撃が発動した！



▶多段ヒットした！　敵の体力が０になってもヒットさせ続けることもできるとのこと。



◀ザコはもちろん、ボスにも連係攻撃を当てることが可能。手強いボスほど、連係攻撃を使いこなす必要がありそうだ。

ドレスアップシステム コーディネイトする楽しさが３倍に!!

前作に引き続き採用された「ドレスアップシステム」。これは、装備を変えることでキャラを強化していくシステムだ。装備品を変えるごとにキャラのパラメータだけでなく見た目も変化するので、キャラをコーディネイトするのがとにかく楽しいぞ。今回は主人公が３人いるので、着せ替えをする楽しみも３倍になる！





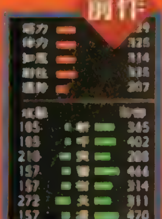
▲攻撃力重視か、防御力重視か？　装備選びの悩みはつきない。

▶ピコピコハンマーが２本！　前作にもあったお笑い系の装備も健在!!

注目！ 一新されたステータスが意味するものは？

前作と「２」のステータス画面を比較してみると（右を参照）、キャラのステータスが大幅に変更されているのがわかる。属性の一部や体力などのキャラのパラメータが削除されている代わりに、「ＰＧ」や「ＳＰ」といった新たなパラメータが追加されているのだ。ステータスが前作に比べてシンプルになったことにより、キャラの状態を把握しやすくなった？

前作



「２」



小説版『ＥＧ』で活躍した２人のキャラが登場!!

新たに紹介する２人のキャラは、「２」の数年後を舞台にした小説版「ＥＧ」で登場した剣士だ。両者ともに、小説版では「２」の主人公であるユテラルドとリヤナと同じ軍に所属している。したがって、「２」ではこの２人とユテラルドたちとの、出会いが描かれるはずだ。



フェルク

数年前に失踪した義兄を捜している若き剣士。義兄が目撃された土地を探索するためにアルフトアインを雇った。
（CV：森川智之）

アルフトアイン

異大陸からやってきた流浪の傭兵。背よりも長い大剣を軽々と扱い、異大陸の剣術を操る。金しだいでどんな依頼も受ける。
（CV：築田清之）

最新情報 GOGO RPGスペシャル

玉繭 tamamayu saga

名作ファンタジーRPGの続編がPS2で登場!!

「天空の城ラピュタ」の原画や「魔女の宅急便」のキャラクターデザインなど、数々の名作アニメを手がけた近藤勝也氏が描く独特の世界観と個性的なキャラで注目を集めた『玉繭物語』。その続編がついにＰＳ２で登場!!　第１報となる今回は、ストーリーと主役キャラを紹介するぞ。特別企画も要チェックだ!!

PS2 RPG	玉繭物語2 滅びの蟲	夏予定	▶元気 / ▶￥6,800
		▶MC2（KB数未定）携帯電話接続ケーブル対応	



物語の舞台は、前作から数百年もの歳月が流れた幻想世界。聖魔と呼ばれる異形の獣が棲む異次元の森で、主人公のカフーと妖精のニコを中心に、数多くの仲間たちとの冒険が描かれていくのだ。


▲聖魔と戦いながら森を探索することになる。

物語のあらすじ

聖魔の浄化を使命とする〝魔攻衆〟。カフーは、魔攻衆のライセンス取得試験の途中で、怪しい光を放つ妖精の繭に触れ、死の呪いをかけられてしまう。呪いを解く唯一のカギは、偉大な力を秘めた4つの〝オーブ〟。カフーはオーブを求め異次元の森へと向かう。



カフー

本編の主人公。伝説の繭使いに憧れる好奇心旺盛な少年だ。常にマイペースで脳天気。



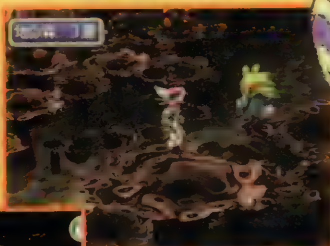
ニコ

カフーが触れた繭からふ化した妖精。カフーのパートナーとして一緒に旅をする。

この世界の妖精は繭に触れた人の行く末を見定めるのが使命。

戦闘システムは？

前作から画面構成がガラリと変わっている。モンスターをしもべとして操れるシステムは健在のようだが…。





フィールドの構成は？

異次元の森は、地・火・水・風の４つに分かれ、それぞれがいくつもの層で構成されている。その奥には何が……。



◀カフーとニコを待ち受ける試練の数々。

DPS独占企画 聖魔ぬり絵コンテスト開催!!

聖魔 ルッチ



ソフトの発売に先駆け、電撃PS&元気の共同企画「聖魔ぬり絵コンテスト」が開催！　左のイラストを200%に拡大コピーし、好きな色を塗って右のあて先まで送ろう。選考で選ばれた最優秀作品（1名のみ）はゲーム中に登場するほか、採用者の名前がスタッフロールでも流れるのだ（ソフトもプレゼント）。そのほか、優秀作品に選ばれた10名にはソフトのほか豪華賞品をプレゼント！　キミの色彩センスを盛り込んだ個性的な作品の応募を待っている！

←200%に拡大して使おう！

応募のきまり

作品を必ず封筒（折り曲げ可）に入れ住所・氏名・年齢・性別・電話番号・どんなイメージで色をつけたかを明記のうえ、下のあて先まで。なお画材は自由だぞ。

あて先

〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8東京YWCA会館6Ｆ　電撃ＰＳ編集部「玉繭ぬり絵」係

しめ切り：5月25日（必着）



ついにできたを。
koei
三国の世の「愛と戦い」──。
この壮大なる歴史ファンタジー。
決戦II
KESSEN
シブサワ・コウ［プロデューサー20周年記念作品］ PlayStation®2 ●7,800円/絶賛発売中 DVD
よりダイナミックに
•「新・群れ制御エンジン」搭載! 500人もの兵士による大迫力の集団戦闘
•自ら武将を操り戦局を覆せ! 強力な妖術・計略によるド派手な演出も必見
•野戦に加え、攻城戦、水上戦も! ボリューム感満点の全30ステージ
よりドラマティックに
•劉備、曹操の激突に、華麗な女性たちが絡むオリジナルストーリー!
•豪華キャストが、キャラクターモデルとしてプレイヤーと共に活躍
•イベント数は前作の約8倍。総計110分にも及ぶ美麗なムービーを収録
コーエー 定番シリーズ
¥1,500(税抜)
WWIIゲーム
提督の決断II
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク Special
名作・傑作が気軽に買えるうれしいラインナップ・絶賛発売中
リコエイションゲーム
太閤立志伝II
ビジネスシミュレーションゲーム
エアーマネジメント
無料サービス延長!!
コーエーの携帯電話コンテンツ
全国の強豪iモード大名と白熱の国取り合戦
信長の野望 月額300円
どちらも好評配信中
326キャラを育ててアソボー
ギタルマン アイ 月額200円
▼アクセス方法
iMenu→メニューリスト→ゲーム/占い→ゲーム→コーエー
※iモードの利用には別途パケット通信料がかかります。
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■「iモード/アイモード」は株式会社NTTドコモの登録商標です。
※「信長の野望」「ギタルマン アイ」は株式会社NTTドコモとは何ら関係ありません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861(代)



暴れん坊プリンセス

http://www.aba-pri.com

PS2 RPG 暴れん坊プリンセス 10月 ▶角川書店／ESP ▶¥6,800 ▶対応周辺機器未定

続々と情報が公開される『暴れん坊プリンセス』（以下『暴（あば）プリ』）！今回は、戦闘システムに迫るぞ!!

『暴プリ』の戦闘システムがついに判明か！！

正義感がやたら強いおテンバなお姫様と、その仲間たちの活躍を描いたこのゲーム。これまではイラストやイベントグラフィックをメインに『暴プリ』の魅力を紹介してきたが、今回はついに戦闘画面を入手！ そこでここでは、戦闘システムを中心に、それに関わるシステムやキャラクターを紹介していくぞ。また、右の章の流れを見てほしい。じつは、このゲームは、1章につき1回しか戦闘は発生しない。そのぶん、1回の戦闘は内容が濃密になるようだぞ!!

章の基本的な流れ

事件発生 ▶ 仲間との会話や行動でやる気が変化 探索 ▶ 戦闘 ▶ 事件解決



STORY PART ストーリーパート　やる気を上げることが重要！

ストーリーパートでは、主人公シオンをプレイヤーが操り、さまざまな事件を解決していくことになるわけだが、それ以外にも重要な要素がある。それが、やる気だ。このやる気はそれぞれのキャラに設定されており、シオンの行動や選んだ選択肢によって上下するぞ。





▲▶戦闘直前のためか、会話が緊迫している。ここからダイレクトに戦闘に突入するようだ。

やる気ってなに？

やる気とは、各キャラの"士気"のようなもので、これが高ければ高いほど、味方が必殺技を出せるなどさまざまなメリットが得られるのだ。

お城の中もちょこっと紹介！

物語の舞台の中心となる、"シルバーベル城"の内部もお見せするぞ！ ルージュの部屋はもちろん、シオンの部屋もここにあるようだ。



◀丸いテーブルにベッド。整理整頓された部屋だが、はたして誰の部屋だろう。



◀写真が立ててあったり、オルゴールがあったりと装飾も細かく作られている。



▶大きな滝が印象的な城の中庭。左の戦闘直前の画面は、ココのようだが…。



▶薄暗い謎の部屋。メッセージの"プリンセス♥ルージュ号設計図"とは？

プレイヤーの補佐役？

右の写真で、プレイヤーに行動選択を確認している人物がいる。どうやら彼女は、プレイヤーを補佐してくれる人らしい。戦闘のヒントもくれる？

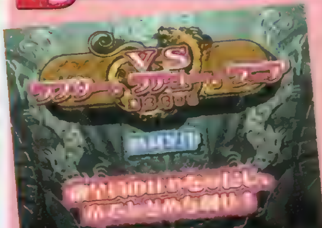
シャスミン



▶眉目秀麗な彼女だが、じつは秘密が…。

BATTLE PART バトルパート　属性を取り入れた戦略性の高い戦闘！

このゲームの戦闘には、すべての行動や攻撃に属性が設定されている。同じ属性同士の攻撃がぶつかり合うと「相殺」になり、その攻撃が打ち消されるぞ。これを活用すれば、味方が弱くても、強い相手に勝つことが可能だ。



◀戦闘開始画面。勝利条件や敵の名前を確認できる。



▲各キャラのステータスを確認し、どう戦うか入力する。



◀全員分の行動を決めたら、いよいよ戦闘に！

パーティメンバーは4人

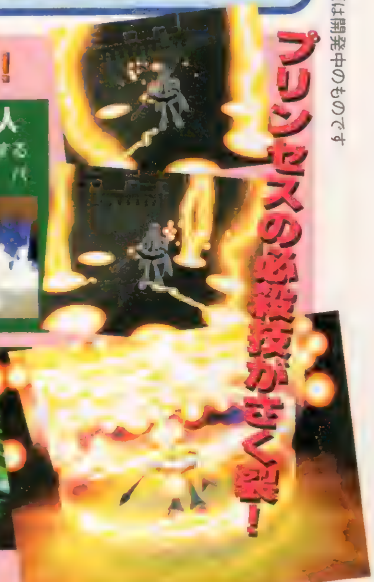
画面写真から、戦闘に参加する人数が4人いることが判明！ パーティバトルの醍醐味が味わえる。



▶見づらいが、4人いるぞ。

プリンセスの必殺技がさく裂！





▲▶やる気が高いと出せる必殺技。どれも演出がハデだ！



ついにできたを
KOEI
「提督の決断」のコーエーが贈る、
迫真の海戦リアルアクション！
プレイヤーの設計どおりに
忠実に艦船を3D化！
絶賛発売中
価格：6,800円
鋼鉄の咆哮
くろがね ほうこう
ウォーシップコマンダー
自分が設計した艦船で敵艦隊を撃破。これぞウォーゲームの醍醐味！
●緊迫したステージ攻略、そして技術革新の達成感——
全120ステージで長く遊べる奥深さ。バランスを吟味しつくした痛快な戦艦アクション！
●大口径の主砲から、機銃・魚雷の配置まですべてが自由自在！
「大和」「ビスマルク」など、イメージどおりの艦船を設計可能。その種類はまさに無限！
PlayStation®2
開発・販売：株式会社コーエー （原作）企画・開発：株式会社マイクロキャビン
攻略本 鋼鉄の咆哮コンプリートガイド 価格：1,600円 発売中
超硬派ウォーゲーム パソコンソフトで！
5年の沈黙を破り
海戦SLGの超弩級巨艦、ついに発進！
Windows® 95/98/Me/2000版
価格：11,800円 絶賛発売中
WWIIゲーム
提督の決断IV
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■Windows®は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
■その他、記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）

恋愛、学業、仕事、ゲーム運…

キミの願望が このグッズで 叶いますのか？

ブレス オブ ファイアIV BREATH OF FIRE うつろわざるもの プレミアム3点セット

500個限定



驚異の3つのグッズをセットで!!

1,980円で…大開運！

数多くのファンの要望にこたえ、昨年の大ヒットRPG『ブレス オブ ファイアIV』（カプコン）の超レアなグッズを、ついに販売開始！　今回は、この豪華3点セットの魅力と購入方法を、通信販売の広告風に大紹介。よく読んで絶対ゲットだ!!

グッズ1 マスター貯金箱

思わず貯金したくなるその秘密

特別に入手した極秘開発資料をもとに、忠実に再現されたのが、このマスター貯金箱（高さ15cm）。思わず抱きしめて、500円玉とかを入れてみたくなりそうな感じのカワイイさです。





もちろんマント付きっ!!

◀マントも付いてて、お部屋のオシャレなオブジェとしても最適。

グッズ2 ルアー型キーホルダー

この逸品で夢や願望も大漁！



↑実物はもっと大きいです

▲お守りがわりにも、ぜひ。ホントにぜひ。

『ブレス』シリーズお約束のアイテム、ルアーを商品化！長さ5cmの鉄製でズシッとした持ちごたえ。あなたの夢もコレで釣り上げましょう。



今なら…超豪華・認定カードも付いてくる！世界で1つ!!

▲シリアルナンバー入りです！

グッズ3 携帯電話用ストラップ



➡実物大

今回は特別に「マント付きマスコット」も無料進呈!!

携帯にみなぎるパワー！

小さいながらも精巧に形作られた、マスターのマスコットが付いたストラップ。コレを付けたその日から、うれしい連絡ばかりで、あなたの携帯は鳴りっぱなし！

続々と編集部に届く（であろう）驚きと喜びの体験談（を大予想）

半信半疑だった私…でも今では億万長者！

●新沼 三郎太さん（31歳・茨城）

死んだ両親の借金、結婚サギ、リストラ……長い間、お金にまったく縁のなかった私。半信半疑ながらもマスター貯金箱を購入したのは、すがるような思いからでした。ところが！　貯金箱が届いたその日に、実家の庭から温泉がわき出たんです！　そこに建設した「混浴ハワイアンセンター」は、オープンから連日大盛況!!　お金に困ることは、もう一生ないでしょうね。

友人の変化にびっくり！さっそく自分もシアワセに♥

●花田 力造さん（21歳・？？）

なーんか、おかしいと思ったっぺよ。オラの親友のヤスに、急にカワイイ彼女ができたんだけんど、ヤスはどう見てもオラよりブサイクだっぺよ。んで、問いただしたら、びっくらこいたっぺよ。ぜーんぶ、ルアー型キーホルダーのおかげだって言うだあよ。さっそく、オラも買っちゃったっぺよ。結果？　ヤボなことさ、聞くなよ（笑）。次の日曜はWデートだっぺよ♥

人気アイドルと交際中！最高にハッピーな毎日!!

●二宮 桜子さん（［仮名］26歳・東京）

絶対に匿名で！　マスターの携帯ストラップを付けた瞬間、超人気の男性アイドルグループのK君から電話がかかってきたんです！　もちろん、間違いで。でも私がK君の大ファンだったこともあり、8時間も話しちゃいました。そして今では、電話は1日1回、デートは週1回の親密な間柄に……。写真週刊誌が怖いのが、唯一の悩みかなあ。

※ご本人の承諾を得て掲載しているように見えますが、あくまで予想記事です。

欲しい？　じゃココをチェック!!

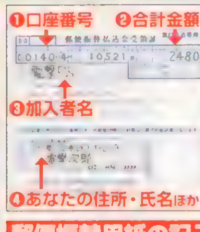
お申し込みは郵便振替で今すぐ！

今回は、上の3つのグッズをセットにて販売します（単品での販売はいたしません）。購入のお申し込みは、「郵便振替」でのみ受け付けます。以下の事項をよく読んで、正確にお申し込みください。　●申し込みしめ切り：5月24日

申し込み方法

郵便局でもらえる郵便振替の用紙（右の「記入方法」を参照）の1枚目の、❶口座番号に［00140-4-10521］、❷金額の欄に合計金額2,480円（「プレミアム3点セット」の代金1,980円＋送料500円）、❸加入者名に「電撃PS」、❹払込人住所氏名に、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、PHSの番号でもかまいません）を記入してください。次に2枚目の❺通信欄に「ブレスIV・プレミアム3点セット　○セット（※○は希望セット数）」と記入してください（お1人さま何セットでも申し込みできます。その場合、代金と送料はセット数分かかります）。以上の必要事項を記入したら、最寄りの郵便局の窓口で、「合計金額」を郵便振替にて払い込んでください（上記の合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください）。

郵便振替用紙の記入方法



●1枚目に記入すること

❶口座番号：00140-4-10521

❷合計金額：1セット：2,480円
［代金（1,980円）＋送料（500円）］
【例】2セットの場合は……
2,480円×2セット＝4,960円

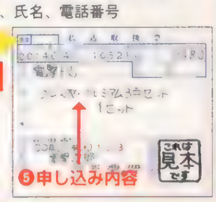
❸加入者名：電撃PS

❹払込人住所氏名：あなた郵便番号、住所、氏名、電話番号

●2枚目に記入すること

❺通信欄に申し込み内容を記入

「ブレスIV・プレミアム3点セット」と記入し、希望セット数（○セット）をお書きください。



ご注意とおことわり

申し込み数が在庫数を超えた場合は、抽選にて商品当選者を決定します。その際、選にもれた方には返金通知を送付後、振り込み金を全額返金します。商品の発送は6月中旬より開始します。6月末日までに商品または返金通知が届かない場合は、下記「メディアワークス通販係」にお問い合わせください。

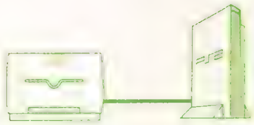
●メディアワークス通販係：03－5763－7158（月～金曜10:00～12:00/13:00～17:00・祝日は休業　※ご入金の確認には、ご入金後10日間ほど時間がかかります。なお、商品内容や申し込み方法などに関するお問い合わせは、基本的にご遠慮ください）●ご入金の際、合計金額以上の金額を払い込まれても差額は返却できません。また、ご入金された金額が合計金額に満たない場合も無効となります。ご注意ください。●本商品の「郵便振替」以外での販売、および「電撃屋」での販売は、いっさい予定しておりません。●本商品は、株式会社カプコンの販売許諾を得ています。

渋滞にハマるか、Popegg(ポップエッグ)にハマるか。

▼

3つ入った新㊢パックを買ってくる。

▼



"プレイステーション 2"につないだら

サイバーショット*2からもダイレクトに画像入力可能　さらに楽しみが広がる

▼

ハガキからカード・シール まで、自分で作ってプリントできたりする

ポーズを決めたアイドルのベストショットが手元に残せたりする

▼

他にもタイトルがゾクゾクだったりする。

▼

PlayStation.2

ゲームに登場するロボットのペーパークラフトをプリント&組立てよう



「ヴェルベット ファイル Plus」
標準価格 3,800円(税抜)　好評発売中
株式会社ダズ
お問い合わせ先:TEL 03-3586-1881
©2001 DaZZ ©2001 NEXUS INTERACT

「もがちょ」キャラ満載のしあわせマニュアルやシールをプリントしよう



「まみむめ☆もがちょのプリントアワー」
標準価格 4,800円(税抜)　好評発売中
アイディアファクトリー株式会社
お問い合わせ先:TEL 03-5995-4304
©2000 IDEA FACTORY

君が作ったゲームやキャラクターを、プリントアウトして自慢しよう



「BASIC STUDIO パワフルゲーム工房」
標準価格 9,800円(税抜)　好評発売中
株式会社アートディンク
お問い合わせ先：TEL 043-299-7890
©2001 ARTDINK. All Rights Reserved.

ライセンスに挑戦！取得したら、そのままプリントアウトしよう



「COOL BOARDERS CODE ALIEN」
標準価格6,800円(税抜)　好評発売中
お問い合わせ先:株式会社ウエップシステム
マーケティング課TEL03-5371-3031
©2000 UEP Systems,Inc.

対応ソフトについては、http://www.sony.co.jp/popegg/をご覧ください。 ◎発売前のソフトの画面は開発中のものです

*1 オープン価格の商品は標準価格を定めていません。*2 対応機種：サイバーショットDSC-S75・P1・P50・P30・F505V・F55DX・F55V・S70・S50・S30、DCR-TRV30・TRV17K・PC110・TRV300K、MSAC-US1A・US5(2001年3月現在)*3 popegg対応ソフトのプリント対応画面以外は、プリントできません。*4 スナップショットの印刷には、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントより発売予定の"PlayStation 2"専用HDDユニットが必要です。◎"プレイステーション 2"は「PrintFan with popegg」には含まれません。◎PrintFanは"プレイステーション 2"(日本国内仕様)専用のソフトウエアです。本ソフトの日本語変換はオムロンソフトウエア(株)のモバイルWnnを使用しています。"Mobile Wnn" © OMRON SOFTWARE.Co.Ltd.1999-2000 All Rights Reseved. © 2000 argent ◎"プレイステーション 2"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商品です。◎"PS" "PS2" "PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◎PrintFanは、ソニー株式会社の商標です。◎popeggは、ソニー株式会社の商標です。◎商品を安全にお使いいただくため、ご使用前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。◎ご購入の際は、必ず「保証書」の記入事項を確認のうえ、大切に保存してください。◎ソニーに関するお問い合わせは、お客様ご相談センターへ。ナビダイヤル0570-00-3311(全国どこからでも市内通話料金でご利用いただけます)※携帯電話、PHSでのご利用は、03-5448-3311まで　※受付時間：月～金9:00～20:00土・日・祝9:00～17:00　本製品に関するお問い合わせは、ソニープリンターカスタマーセンターへ。ナビダイヤル0570-00-2100(全国どこからでも市内通話料金でご利用いただけます)※携帯・PHSでのご利用は、046-226-6103まで。※受付時間：月～金10:00～18:00(年末年始・祝日を除く)



携帯電話接続
ケーブル ドコモ iモード携帯電話対応（携帯編集同梱）
絶賛発売中
標準価格 3,500円（税別）
つなゴー。
プレイステーションとiモードを

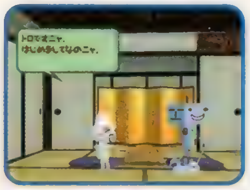
マサカズは
つないだかニャ…



PS one®

絶賛発売中
標準価格 15,000円（税別）

プレイステーションソフト どんどんｉモードに対応！



ｉモードもいっしょ
どこでもいっしょ追加ディスク

5月発売予定　予定価格2,800円（税別）
PlayStation用
発売元：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

皆様、お待たせしました。「どこでもいっしょ」が通信でもっと楽しくなる追加ディスク、「ｉモードもいっしょ」がいよいよ発売です。



Check-i-TV

4月26日発売予定　予定価格2,800円（税別）
PlayStation 2専用
発売元：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

視聴者参加型番組を、PS2でつくろう！ みんなが送ってきた楽しいネタを集めて毎日新しい番組を配信する、「投稿ゲーム」の登場だ。



首都高バトル0

絶賛発売中　標準価格6,800円（税別）
PlayStation 2専用
発売元：元気(株)

最新のクルマやパーツをダウンロードできる。車のナンバープレートの抽選会で、当選すればキャッシュポイントがもらえるなどの楽しみも。



ギャロップレーサー5

絶賛発売中　標準価格6,800円（税別）
PlayStation 2専用
発売元：テクモ(株)

ｉモードにつなげば、最新馬をダウンロードできる。さらにテクモ公式レースを開催、自分のオリジナルホースで参加できる。



実名実況競馬ドリームクラシック2001 Spring

絶賛発売中　標準価格5,800円（税別）
PlayStation 2専用　発売元：(株)バンダイ

ｉモードにつなげば、他人の育てた馬をダウンロード、自分の馬と競走させられる。所有馬で参加できる、バンダイ公式レースを開催予定。

※ソフトウェアによって必要な周辺機器が異なります。詳しくは、製品の解説書・パッケージなどをご確認下さい。

さあつなごう。楽しさどんどん広げよう。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

やり込まないと分からない、
最重要育成情報を
カンゲキ!!の大公開。



テクモ公式攻略本
最強モンスター育成BOOK



好評発売中

本体価格/1,300円(税別)

おまたせしました!!モンスターファームを知り尽くしていると言っても過言ではない攻略本の登場です。全データ項目が4000以上!謎の解明から、育成方法、モンスターのベースパラメータ、敵モンスターデータなどあらゆる知りたい情報を網羅。「攻略の質」が違います!!

さらに見やすくなった、
迫力の464ページ。
分かりやすさも絶好調!!



スーパーロボット大戦α外伝
攻略本"魂!!"−TAMASHII 2−



4月28日発売

本体価格/1,500円(税別)

この攻略本が、スパロボの新たなスタンダードになる!!抜群の見やすさと、超ド級の攻略。オモシロ情報から詳細情報まで掲載し、初心者からコアプレーヤーまで120%楽しめる構成。エピソードやコラムなども充実で、なんと全464ページ!圧倒的攻略の決定版がいよいよ登場!!

デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

サントラの問い合わせ先は、(株)デジキューブ　03-3444-5906
書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター　03-3444-5765
月〜金 10:00〜17:00 祝祭日はのぞく。
ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。
http://www.digicube.co.jp/

デジタルコンテンツターミナル好評稼働中!

- お気に入りの曲をMDにダウンロード!
- お好きなアーティストなどのフォトをプリントアウト!
- デジタルカメラで撮った写真をプリントアウト!



ファミリーマートなどのe-Towerや、デイリーヤマザキなどのMixCube Terminalでも、ご使用いただけます。
※店舗により、内容が異なりますので、ご了承ください。

くわしい情報はこちらへ ➡http://www.digicube.co.jp/dct/

DIGITAL PHOTOに
「ケームキャラクターコーナー」新登場



「テイルズ オブ エターニア」「クローランサー」などこのほかにも大人気ゲームキャラクターがDIGITAL PHOTOでラインナップ


PlayStation 2
"PlayStation 2"初! タイピング修得ソフト
タイピング泪橋
あしたのジョー
闘打
TODA
あしたのために打つべし!
タッチ・タイピング一筋に
夢破れた者の街「ドヤ街」から
ジョーが再び世界を目指す
燃えろ… 燃え尽きろ
真っ白な灰になるまで…
NOW ON SALE
¥4,300(税別)
¥6,800(税別) ※キーボード同梱
●必須周辺機器:USBキーボード
声:あおい輝彦 ほか
ローマ字入力版
入力数 409 ミス 37
3ラウンド 0:54 KO勝ち
SSI TRISTAR
Inc. ©2001 SUNSOFT
SUNSOFT
●発売元:サン電子株式会社 サンソフトネット分社
〒483-8555 愛知県江南市古知野町朝日250 ユーザーサポート TEL 0587-55-0288
受付時間:月~金 10:00~12:00/13:00~16:00(除く祝日)
ホームページアドレス http://www.sun-denshi.co.jp/soft/index.html
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

攻略のstation



攻略 HOW TO WIN

PS&PS2

PS スーパーロボット大戦α外伝

すべてのマップで熟練度をゲットするため、中盤までのシナリオを徹底解析!!

発売中	▶¥6,980（※）	▶バンプレスト
S·RPG	▶MC（3ブロック）	

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前回のはみ出しで、フィンファンネルが弱くなったのは地上適正がBになったためと書きましたが、前作『α』でもBでした。ゴメンナサイ。となると、単純に性能が下がっただけなのでしょうか。今作で弱体化していることは確実なんですけどね。（本）

何故ソシエなのか？　理由はとくにありませんが、ついそういうキャラを育ててしまいます。で、今はメシェーも育て中。「奇襲」を覚えるので意外に強いです。（ニセ中）

熟練度攻略第2弾!! 29話までの全熟練度完全攻略

難易度別ワンポイント付き!!

熟練度によって3段階に難易度が変化する今回の『α外伝』。今回は、前号に引き続き、最も難しい「難」（ハード）モードでの熟練度ゲット法を伝授。さらに、システムの再チェックや、「易」（イージー）、「普」（ノーマル）モードでのワンポイントも紹介する!!

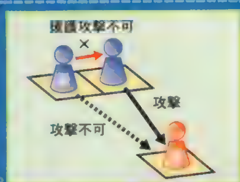
システム再チェック I 援護システム

援護は、援護技能を持つキャラが、1フェイズにレベルの数だけ使える特殊技能。援護攻撃と援護防御の2種類があり、それぞれ未行動で隣接していることが発生の条件となるぞ。

ポイント
- ●1フェイズにレベルの数だけ
- ●未行動で隣接
- ●地形を合わせる

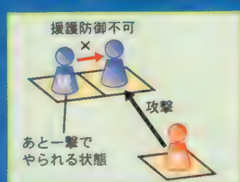
援護攻撃

援護攻撃は、援護技能を持つ味方が一緒に攻撃してくれるシステムで、熟練度ゲットやボス倒しに必須とさえるシステム。これをうまく利用するためには、援護キャラと攻撃担当キャラを常にセットにして運用するといい。ただし、援護担当は未行動である必要があるので、援護する側を先行させなければならない点に注意。また、援護するキャラが攻撃対象を攻撃できなければ発生しないので注意しよう。



援護防御

援護技能を持つ味方がかわりに攻撃を受けてくれるシステム。エネミーフェイズで援護が発生すると、自動的にこちらになる。ただし、援護側があと一撃でやられてしまう場合、援護は発生しないので注意しよう。効率よく使うためには、援護キャラ同士を隣接させておくことが一番。連続して援護防御を発生させることが可能になるので、エネミーフェイズでのダメージを分散させることができるぞ。



システム再チェック II 精神コマンド

精神コマンドは、「魂」の効果が2.5倍になったり、「激励」の対象が隣接キャラになったりと、細かい変更が多いので注意。また、各キャラの最大SPが全体的に低くなっているので、使い所に注意しよう。

コマンド	SP	効果
熱血	40	一度だけ敵に与えるダメージが2倍になる
魂	60	一度だけ敵に与えるダメージが2.5倍になる
てかげん	10	ＨＰを10だけ残す。自分より技量の低い相手にのみ有効
狙撃	30	マップ兵器及び射程１以外の武器の射程が＋2
ひらめき	10	一戦闘だけ敵の攻撃を完全回避
努力	20	次の戦闘で得られる経験値が2倍になる
幸運	40	次の戦闘で得られる資金が2倍になる
祝福	60	指定した味方ユニットが次の戦闘で得る資金を2倍に
集中	15	１ターンの間、命中率と回避率が30%UP
必中	20	１ターンの間、命中率が100%になる
鉄壁	30	１ターンの間、敵の攻撃によるダメージを1/4にする
隠れ身	60	１ターンの間、敵から攻撃されない
加速	10	一度だけ移動力を＋3。移動するまで効果は継続
覚醒	60	行動回数を一回増やす。重ねがけ無効
かく乱	70	1ターンの間、敵の命中率が半分に。ただし「必中」は有効
根性	20	自機のHPを最大ＨＰの30%回復
ド根性	40	自機のＨＰを全回復
気合	40	気力を10上げる
信頼	30	指定した味方ユニット１体のＨＰを2000回復
友情	70	すべての味方ユニットのＨＰを50%回復
愛	90	すべての味方ユニットのＨＰを全回復
補給	60	指定した味方ユニット１体の弾薬とＥＮを全回復
再動	90	指定した行動済みの味方ユニット１体を再び行動可能に
脱力	50	指定した敵ユニットの気力を10下げる
戦慄	100	すべての敵ユニットの気力を５下げる
自爆	1	自爆し、隣接するユニットに残りＨＰ分のダメージ
偵察	1	指定した敵ユニット１体の能力値を調べる
激励	60	隣接する味方ユニットの気力を10上げる
期待	90	指定した味方ユニット１体のＳＰを50回復
奇襲	60	「加速」、「必中」、「熱血」、「ひらめき」が同時にかかる

システム再チェック III 強化パーツ

舞台のほとんどが未来世界のためか、強化パーツの種類はかなり変更された。ここでは、その中から38種類を紹介。なお、パーツは前作までのように敵を倒して入手するだけでなく、マップ上のコンテナから拾ったり、バザーで買うこともできるようになった。このため、かなりの数を入手することができるぞ。

アイテム	効果
ブースター	移動力+1
メガブースター	移動力+2
高性能ガソリンエンジン	移動力+1　運動性+5　限界反応+10
ホバークラフト	地上移動時に地形の影響を受けにくくなる
マグネットコーティング	運動性+5　限界反応+20
コンピューター・コア	運動性+10　限界反応+15
バイオセンサー	運動性+15　限界反応+25
サイコフレーム	運動性+20　限界反応+30
ハロ	移動力+2　運動性+25　限界反応+35　命中率+20%
チョバムアーマー	最大HP+500　装甲+150
ハイブリッドアーマー	最大HP+800　装甲+150
超合金Z	最大HP+1000　装甲+200
超合金ニューZ	最大HP+1500　装甲+200
ナノマシンユニット	ターン開始時にHPが最大値の10%回復
ナノスキン装甲	装甲+250　ターン開始時にHPが最大値の10%回復
高性能レーダー	マップ兵器及び射程1以外の武器の射程が1増える
デュアルセンサー	すべての武器の命中率が10%上昇する
VRメット	すべての武器の命中率が20%上昇する
高性能照準器	すべての武器の命中率が30%上昇する
ハリーの眼鏡	すべての武器の命中率が50%上昇する

アイテム	効果
ミノフスキークラフト	空を飛べるようになり、ユニットの地形適応を空Aに
ミノフスキードライブ	同上に加え、移動力+2
スラスターモジュール	地形適応を宇宙Aにする
防塵装置	地形適応を地上Aにする
テム＝レイの回路	移動力−1　運動性−5　限界反応−10　撃墜時の修理費10
大型ジェネレーター	最大EN+100
ソーラーパネル	ターン開始時にENが最大値の10%回復する
HPHGCP	ターン開始時にENが最大値の30%回復する
Ｉフィールドバリア	ビーム攻撃によるダメージを850軽減
対ビームコーティング	ビーム攻撃によるダメージを700軽減
グラビティウォール	すべての攻撃によるダメージを1300まで無効化（※1）
ミンメイ人形	出撃時に気力+5
精神エナジー装置	出撃時に気力+10
ドンキーのパン	パイロットのSPを全回復（※2）
プロペラントタンク	ENを全回復（※2）
カートリッジ	弾薬及びENを全回復（※2）
リペアキット	HPを全回復（※2）
スーパーリペアキット	HP、EN、弾薬、パイロットのSPを全回復（※2）

（※1）発動するには、気力が110以上必要。
（※2）使い捨てパーツ。一度使うと無くなる。

（※）限定版：¥9,800

最新版 29話までのパイロット一覧

ここでは、今回攻略している29話までに仲間になるパイロットのデータをまとめて紹介しよう。細かいパラメータは割愛したが、基本的に使えるか使えないかは、覚える精神コマンドと特殊技能でほぼ決まってくる。このため、十分誰を育てるかの参考になるハズだ。なお、ヘンケン、ゴメス、ギャリソン、トッポなど、1マップ限りの登場キャラは除外してあるぞ。ちなみに、キャラのパラメータは戦闘スタイルによって変化(射撃攻撃ばかりすると射撃が大きく上がるなど)。

このキャラを育てろ!!

今回は、MS系でも「必中」と「ひらめき」がないとつらい。「集中」だけで大丈夫なのはYF系バルキリー（イサムとガルド）くらいだ。そのため、MS乗りではウッソ（正確にはハロ）が最も活躍してくれる。スーパー系では、序盤から熱血性を育てておくと中盤が楽に。また、今回は全体的に最大SPが低くなっているので、コン・バトラーVやボルテスVなど、複数乗りのスーパーロボットを中心に育てていけば、楽に戦うことができるぞ。

シ：シールド防御、切：切り払い、援：援護、念：念動力、N：ニュータイプ、NX：ニュータイプ(X)、強：強化人間、指：指揮官、G：ガッツ、底：底力、野：野生化。カッコ内は、覚える最大技能レベルです。

キャラ名	精神コマンド						特種技能
アイザック	ド根性	てかげん	努力	信頼	気合	覚醒	なし
洸	ひらめき	集中	気合	熱血	必中	覚醒	念(9)シ(3)援(1)底
アムロ	ひらめき	集中	熱血	てかげん	覚醒	魂	N(8)指(2)切(4)
アラン	偵察	集中	必中	ひらめき	熱血	加速	指(2)援(2)
イサム	ド根性	集中	幸運	熱血	気合	魂	シ(1)援(1)G
一平	集中	てかげん	必中	熱血	気合	覚醒	援(1)底
ウィッツ	ド根性	加速	集中	熱血	ひらめき	友情	切(2)シ(4)援(2)
ヴィレッタ	必中	ひらめき	加速	集中	熱血	気合	念(2)切(2)指(2)
五飛	気合	根性	集中	熱血	必中	かく乱	シ(3)切(3)援(2)底
ウッソ	集中	てかげん	ひらめき	熱血	気合	魂	N(8)シ(3)切(4)
エマ	努力	集中	ひらめき	熱血	幸運	激励	シ(4)切(2)援(2)
エルチ	根性	集中	加速	熱血	必中	覚醒	指(1)援(3)底
お町	偵察	ひらめき	祝福	鉄壁	必中	隠れ身	なし
柿崎	根性	気合	熱血	必中	ひらめき	脱力	援(2)シ(1)
カツ	努力	集中	奇襲	狙撃	隠れ身	補給	N(3)シ(5)援(3)
カトル	自爆	祝福	集中	信頼	熱血	友情	シ(3)切(3)援(2)
カミーユ	ひらめき	集中	気合	熱血	覚醒	魂	N(9)シ(2)切(4)
ガルド	根性	集中	熱血	友情	気合	魂	シ(1)
ガロード	集中	ひらめき	幸運	熱血	必中	愛	シ(3)切(3)援(1)G
キース	ひらめき	信頼	根性	奇襲	狙撃	幸運	シ(5)切(2)援(3)
キッド	必中	狙撃	ひらめき	熱血	気合	友情	切(2)援(1)底
ギャバン	気合	ド根性	必中	鉄壁	熱血	狙撃	シ(4)援(3)指(2)G
クワトロ	集中	ひらめき	てかげん	熱血	かく乱	魂	N(8)指(2)切(4)
健一	狙撃	必中	気合	熱血	友情	激励	切(2)援(1)底
コウ	ひらめき	努力	必中	熱血	加速	魂	シ(3)切(2)援(1)
甲児	ド根性	必中	鉄壁	熱血	加速	ひらめき	切(1)援(1)底
小介	偵察	努力	根性	集中	隠れ身	かく乱	援(1)
コトセット	根性	加速	必中	鉄壁	熱血	補給	指(4)援(2)
さやか	ひらめき	信頼	祝福	必中	激励	再動	援(3)底
サラ	信頼	加速	努力	必中	期待	愛	指(2)
沙羅	必中	狙撃	集中	幸運	熱血	激励	野
忍	熱血	ド根性	加速	集中	必中	気合	切(1)野
ジャミル	集中	努力	ひらめき	熱血	加速	覚醒	NX(7)指(2)切(3)
十三	必中	狙撃	ひらめき	加速	てかげん	期待	援(1)
ジュドー	ド根性	集中	幸運	熱血	覚醒	魂	N(9)シ(2)切(4)
ジュン	努力	根性	ひらめき	必中	熱血	期待	援(3)底
ジョゼフ	集中	加速	ひらめき	熱血	必中	補給	切(2)シ(4)援(3)
ジロン	ド根性	必中	気合	熱血	幸運	魂	援(1)G
神宮寺	加速	集中	努力	友情	期待	再動	援(2)底
シンゴ	ド根性	幸運	信頼	鉄壁	再動	補給	なし
ゼクス	てかげん	集中	ひらめき	幸運	熱血	魂	シ(3)切(3)援(1)底
セニア	信頼	集中	祝福	熱血	激励	期待	援(2)切(2)
ソシエ	気合	祝福	努力	集中	熱血	激励	切(2)シ(4)援(3)
ダイク	鉄壁	ド根性	努力	熱血	必中	補給	援(3)底
大作	ド根性	気合	努力	鉄壁	熱血	激励	援(2)底
大次郎	ド根性	努力	信頼	気合	鉄壁	再動	援(2)底
ちずる	信頼	ひらめき	幸運	集中	愛	補給	援(1)
チル	幸運	ひらめき	信頼	気合	期待	脱力	援(2)
ティファ	信頼	ひらめき	集中	覚醒	愛	激励	NX(9)
鉄也	ド根性	努力	必中	熱血	鉄壁	気合	切(1)援(1)底

キャラ名	精神コマンド						特種技能
デュオ	自爆	ひらめき	集中	熱血	隠れ身	加速	シ(3)切(3)援(2)
テュッティ	信頼	気合	集中	ひらめき	熱血	激励	援(2)切(2)
トニヤ	根性	偵察	祝福	熱血	かく乱	激励	なし
トロワ	自爆	必中	ひらめき	熱血	集中	加速	シ(3)切(3)援(1)
トロン	必中	ひらめき	集中	熱血	加速	気合	援(3)底
ノイン	信頼	加速	集中	奇襲	愛	補給	シ(4)切(3)援(1)
パーラ	集中	信頼	加速	熱血	気合	補給	援(2)
バニング	てかげん	集中	信頼	熱血	必中	気合	シ(4)切(2)指(2)G
隼人	ひらめき	集中	幸運	てかげん	加速	愛	援(2)底
ハリー	集中	てかげん	加速	熱血	気合	魂	切(3)指(2)援(1)
ハロ	偵察	ド根性	加速	幸運	必中	激励	なし
万丈	ド根性	必中	気合	熱血	ひらめき	魂	シ(2)切(2)援(1)底
ヒイロ	自爆	集中	熱血	鉄壁	覚醒	魂	シ(3)切(3)援(1)底
輝	根性	集中	努力	幸運	熱血	魂	援(2)シ(1)指(1)
豹馬	根性	気合	必中	熱血	友情	覚醒	切(2)援(1)底
日吉	努力	ひらめき	信頼	集中	期待	祝福	援(1)
ビリン	集中	気合	幸運	熱血	鉄壁	覚醒	援(2)底
ファ	信頼	ひらめき	祝福	集中	期待	激励	N(3)シ(5)援(2)
ファットマン	鉄壁	ド根性	加速	気合	奇襲	戦慄	援(3)
フォウ	集中	ひらめき	信頼	熱血	祝福	愛	強(8)援(2)切(4)
フォッカー	ド根性	集中	信頼	熱血	気合	魂	指(2)援(1)シ(1)G
ブライト	根性	信頼	加速	必中	熱血	期待	指(4)援(2)
プル	集中	幸運	ひらめき	熱血	覚醒	激励	N(7)援(2)切(4)
プルツー	集中	ひらめき	加速	熱血	気合	愛	強(7)援(2)切(4)
ブルメ	偵察	ひらめき	加速	てかげん	熱血	かく乱	援(2)
プレシア	祝福	信頼	必中	ひらめき	熱血	期待	援(2)切(4)
弁慶	ド根性	気合	ひらめき	必中	熱血	友情	援(2)底
ボウィー	加速	ド根性	集中	幸運	熱血	脱力	援(2)
ボス	ド根性	自爆	幸運	奇襲	気合	脱力	援(3)底
マーベット	ひらめき	幸運	鉄壁	必中	熱血	激励	シ(4)切(2)援(3)
マサキ	集中	ひらめき	幸運	気合	熱血	覚醒	切(2)援(1)
雅人	根性	信頼	集中	祝福	ひらめき	再動	野
マックス	集中	狙撃	てかげん	熱血	愛	覚醒	シ(1)援(1)
マリ	ひらめき	集中	信頼	祝福	期待	補給	援(2)底
マリア	祝福	信頼	集中	努力	熱血	激励	援(2)
ミオ	必中	ド根性	気合	熱血	友情	脱力	切(2)援(1)シ(1)G
ミリア	偵察	集中	鉄壁	熱血	愛	覚醒	援(2)シ(1)
武蔵	ド根性	気合	ひらめき	必中	熱血	脱力	援(3)底
めぐみ	ひらめき	偵察	加速	幸運	隠れ身	かく乱	援(1)
メシェー	ド根性	幸運	信頼	友情	奇襲	脱力	切(2)シ(4)援(3)
モンシア	根性	ひらめき	集中	熱血	必中	加速	シ(4)切(2)援(2)
ヤンロン	ひらめき	必中	気合	加速	熱血	狙撃	切(3)援(1)
ラグ	気合	ひらめき	集中	努力	熱血	激励	援(2)底
リュウセイ	必中	ひらめき	加速	集中	熱血	魂	念(7)シ(1)援(2)G
リューネ	集中	努力	ひらめき	加速	熱血	気合	切(2)援(1)底
亮	気合	てかげん	努力	ひらめき	かく乱	愛	野
竜馬	根性	必中	努力	熱血	気合	覚醒	援(1)底
ルー	集中	ひらめき	幸運	熱血	加速	必中	N(6)援(2)切(3)
ロアビィ	集中	狙撃	幸運	熱血	鉄壁	脱力	切(2)シ(4)援(2)
ロラン	ひらめき	集中	てかげん	熱血	必中	魂	切(3)シ(4)援(1)

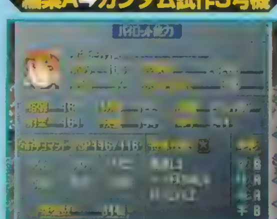
突撃コラム あなたのソシエ見せてください!!



ちゃんと育てれば使えるんだから!!

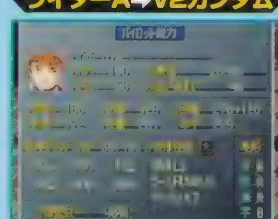
編集部で人気のソシエお嬢様。パラメータは低いうえ、「必中」も「ひらめき」もないという中途半端なキャラ……。唯一の取り柄は「激励」だが、サポートならファやさやかのほうが遥かに役に立つ。しかし、彼女の戦闘には華がある!! そんな彼女の魅力にやられてしまった連中の、愛の成果を紹介。あなたのソシエ、カプルに乗ったまま忘れ去られてない？ 愛を持って育てれば、使える…かもよ。

編集A➡ガンダム試作3号機



◀デンドロビウムに乗せ、回避の低さをHPの高さでサポート。

ライターA➡V2ガンダム



◀V2で射撃を育てたが、ウッソのほうが遥かに強い（涙）。

ちょっといい… はみだしコラム

上で紹介した2人のソシエ、どちらも撃墜数が少ないのは、普段は援護に徹しているから。経験値のことは考えず長い射程を持つユニットで援護させ、ときお [illegible]

シナリオ攻略編

今回は前回のおさらいを含めて、29話までの43シナリオを完全攻略していくぞ。もちろん、すべてのシナリオで熟練度をアップした状態で、難易度はハードの攻略がメインだ。さらに、その他の難易度のワンポイントもあわせて紹介していくぞ。

新西暦編

新西暦編では前作「α」の仲間たちが続々集合し、ティターンズと戦うぞ。

- シナリオ1 戦火、再び
- シナリオ2 あえて汚名を
- シナリオ3 勝利へのVサイン
- リーンホース隊
  - シナリオ4 13番目の星座
  - シナリオ5 月のゆりかご
  - シナリオ6 情け無用のJ9
- アーガマ隊
  - シナリオ7 正義は我にあり
  - シナリオ8 鎖を解き放て
  - シナリオ9 お呼びとあらば即参上
- シナリオ10 終らない円舞曲
- シナリオ11 ヌビアは笑う
- シナリオ12 愚者の祭典

登場ユニット一覧

シナリオNo	ユニット名
1	ドラゴン号(竜馬)、ポセイドン号(弁慶)、ゲッター1(武蔵)、Zガンダム(カミーユ)、ホワイトアーク(マーベット)、Vダッシュガンダム(ウッソ)
2	ライガー号(隼人)、ダイターン3(万丈)、ZZガンダム(ジュドー)、キュベレイMk-II(プル)、ガンダムサンドロックカスタム(カトル)
3	アーガマ(ヘンケン)、リーンホースJr.(ゴメス)、ガンダムMk-II(ルー)、Gディフェンサー(フォウ)、ライディーン(洸)、トーラス(ノイン)、コン・バトラーV(コンVチーム)
4	トールギスIII(ゼクス)
5	メタス(ファ)、ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)、ガンダムデスサイズヘルカスタム(デュオ)、ガンダムヘビーアームズカスタム(トロワ)
6	ブライガー(J9)、百式(クワトロ)、ガンダムMk-II(エマ) ■クリア後(ブライト)νガンダム(アムロ)、ジェガン(カツ) 別ルート合流

シナリオNo	ユニット名
7	ボスボロット(ボス)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)、ダンクーガ(獣戦機隊)、ボルテスV(ボルテスチーム)、ジャオーム(マサキ)
8	ジム・カスタム(コウ)、ジム・カスタム(モンシア)、リ・ガズイ(バニング)、マジンガーZ、ダイアナンA(さやか)、ブルーガー(マリ)、ブルーガー(神宮寺)、VF-1S(輝)、VF-1S(フォッカー)、VF-1J(マックス)、VF-1J(ミリア)、VF-1A(柿崎)、グランヴェル(ヤンロン)、ヴァルシオーネR(リューネ)
9	ブライガー(J9)、百式(クワトロ)、ガンダムMk-II(エマ)、ホワイトアーク(ブライト)νガンダム(アムロ)、■クリア後　ジェガン(カツ) 別ルート合流
10	アルトロンガンダムカスタム(五飛)
11	ガッデス(テュッティ)、ザムジード(ミオ)、ディアブロ(プレシア)、ノルス・レイ(セニア)、R-GUNパワード(ヴィレッタ)、難易度によりユニット変化(リュウセイ)
12	YF-19(イサム)、YF-21(ガルド)

未来編

未来編では、バラバラになった仲間たちと合流し、未知の敵と戦う。

- シナリオ13 遥かなる時の彼方
- シナリオ14 なんで掟を破るのさ
- シナリオ15 謎また謎のイノセント
- シナリオ16 罪なき者の聖戦
- フォートセバーンに直行しない
  - シナリオ17 招かれざる客
  - シナリオ18 ディアナ降臨
  - シナリオ19 ローラ=ローラ
  - シナリオ20 白い悪魔
- フォートセバーンに直行する
  - シナリオ21 月は出ているか
  - シナリオ22 あなたに力を…
  - シナリオ23 ガンダム、売るよ
  - シナリオ24 月の民
- ビシニティに残る
  - シナリオ25 機械の獣たち
  - シナリオ26 百年の恋
  - シナリオ27 黒歴史の遺産
- フォートセバーンへ行く
  - シナリオ28 僕がニュータイプだ
  - シナリオ29 共鳴する力
  - シナリオ30 過去からの侵略
- シナリオ31へ

登場ユニット一覧

シナリオNo	ユニット名
13	ザブングル(ジロン)、ギャロップ(ブルメ)、ギャロップ(ダイク)、アイアン・ギアー(コトセット)、ザブングル(エルチ)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン) ■クリア後　ボスボロット(ボス)、ギャロップ(ファットマン)
15	ボルテスV(ボルテスチーム)
17	∀ガンダム(ロラン)、ジム・カスタム(モンシア)、ガンダム試作1号機Fb(コウ)、ジム・キャノンII(キース)、ライディーン(洸)、ブルーガー(マリ)
18	カプル(ソシエ)、カプル(メシェー)
19	※レイコ(ディアナ)、※スモー(ハリー)　※このマップのみ
20	ボルジャーノン(ギャバン)、ボルジャーノン(ジョセフ) マップ前半でシナリオ15までの仲間合流 マップ後半で別ルートと合流
21	Zガンダム(カミーユ)、ガンダムMk-II(フォウ)、Gディフェンサー(ルー)、コン・バトラーV(コンVチーム)、ガンダムサンドロックカスタム(カトル)、ガンダムエックス(ガロード)、ガンダムレオパルド(ロアビィ)、ガンダムエアマスター(ウイッツ)、フリーデン(フリーデンクルー)
23	Vダッシュガンダム(ウッソ)、ZZガンダム(ジュドー)、キュベレイMk-II(プル)、ホワイトアーク(マーベット)
24	ガンダム試作1号機Fb(コウ)、ジム・キャノンII(キース)、ジム・カスタム(モンシア)、ライディーン(洸)、ブルーガー(マリ)、∀ガンダム(ロラン)、カプル(ソシエ)、カプル(メシェー)、ボルジャーノン(ギャバン)、ボルジャーノン(ジョセフ)

シナリオNo	ユニット名
25	νガンダム(アムロ)、百式改(クワトロ)、アーガマ(ブライト)、ジム・カスタム(エマ)、トールギスIII(ゼクス)、トーラス(ノイン)、メタス(ファ)、ジェガン(カツ)、ガンダム試作3号機(バニング)、ブルーガー(神宮寺)、ゲッタードラゴン(ゲッターチーム)、マジンガーZ(甲児)
27	※スモー(ハリー)※このマップのみ ■クリア後別ルートと合流
29	ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)、ガンダムデスサイズヘルカスタム(デュオ)
30	ガンダムヘビーアームズ(トロワ)、アルトロンガンダムカスタム(五飛)、サイバスター(マサキ)、ザムジード(ミオ)、ディアブロ(プレシア)、ノルス・レイ(セニア) 別ルートのキャラ、合流

突撃コラム

キミは覚えているか!? 伝説の集団『スパロボ』データ班の現在に迫る!

さて、皆さんは覚えているだろうか？　前作「スパロボα」において、主人公の精神コマンドをすべて1460通り調べるためだけに、ゴールデンウィーク返上で戦い抜いた男たちがいたことを……。彼らは、今どうしているのか？　攻略班黎明期から支えつづけたT君。彼の斬新なロベルトアタック（特攻）はSLGの常識をくつがえした…。が、この攻略が始まる直前に、狙ったように就職を決めやがりました。おめでと。他の人たちにいたっては、音信不通。というか着信拒否。あの「ココで仕事するぐらいならマ○ロ漁船に乗ったほうがマシだっ！」発言からも、彼等の超合金Zより硬い意志がうかがえた。そんなわけで、このたびのデータ班は班長の私のみ。「みんな、ココはいいぞ！　戻ってこい！」（泣）。



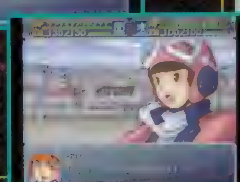
▲あの狭かった部屋が、ウソのように広い。俺ちゃんサビシーッ!!

オススメのルートはこれだ！

新西暦編での分岐は、どちらを選んでもストーリーに影響はないので、登場するユニットの好みで選んでかまわない。未来編での、ストーリーは大きく分けて、「ガンダムX」と「∀ガンダム」の2つに分かれている。「ガンダムX」が好きなのであれば、シナリオ16の分岐で、「フォートセバーンに直行」して、シナリオ24の分岐で「フォートセバーンへ行く」を選択すればOK。「∀ガンダム」ならば、その逆を選択しよう。



◀「ガンダムX」ルートでは、強敵フロスト兄弟が襲ってくるぞ。



▶一刻も早くソシエを育てたいのなら、「∀ガンダム」ルートだ。

ちょっといい…はみだしコラム

[illegible]

シナリオ27or シナリオ30から

シナリオ31	地上をこの手に
シナリオ32	謎のランドシップ
シナリオ33	Loreleiの海
シナリオ34	大地の守護神
シナリオ35	もう逢えない気がして

熟練度14以下		熟練度15以上	
シナリオ36	破れかぶれのラグ	シナリオ40	果てしなき大空に誓う
シナリオ37	捨て身と捨て身の大戦闘	シナリオ41	ホーラの意地
シナリオ38	暗黒大将軍の挑戦	シナリオ42	イノセントの黒歴史
シナリオ39	女の心をあやつれば	シナリオ43	女いろいろ万華鏡

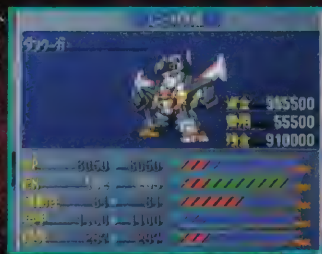
登場ユニット一覧

シナリオNo	ユニット名
32	ダンクーガ(獣戦機隊)、ブラックウイング(アラン)、ダイターン3(万丈)
33	VF-1S(フォッカー)、VF-1S(輝)、VF-1J(マックス)、VF-1J(ミリア)、VF-1A(柿崎)、VF-19(イサム)、VF-21(ガルド)、Gファルコン(パーラ)
34	ガッデス(テュッティ)、グランヴェール(ヤンロン)

シナリオNo	ユニット名
36	ヴァルシオーネR(リューネ)、ダッガー(ビリン&マリア) ※このマップのみダッガーは2人乗り
38	スモー(ハリー)
40	スモー(ハリー) ※クリア後入手
42	ヴァルシオーネR(リューネ)、ダッガー(ビリン&マリア) カプリコ(トロン) ※このマップのみダッガーは2人乗り

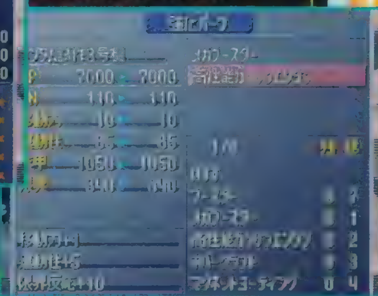
ユニット改造のワンポイント

新パラメータ「防御」のおかげで、受けるダメージが減った。これは敵にも同じ事がいえる。また、今回から敵もHPが少なくなると「回避」や「防御」を選択するようになってきた。そこで、強力な必殺武器と「必中」を持つパイロットが乗っている、スーパー系ユニットの武器とENから改造していこう。リアル系ユニットは、パイロットの能力が上がったときに、限界反応のみ改造していこう。新西暦組は改造しなくても乗り切れるぞ。



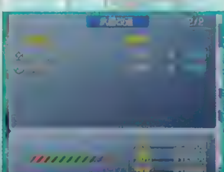
▲ダンクーガなどの強力なユニットのENを早めにMAXまで改造し、必殺武器が連発できるようにしよう。

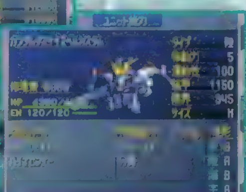
▼リアル系ユニットは、運動性がアップする強化パーツをつけることで、オトリとして使っていこう。



29話までの熟練度条件公開

各シナリオで、特定の条件を満たすことで入手できる熟練度。今回は、1シナリオにつき1ポイントのみ上げることができるぞ。そこで、今回攻略している29話43シナリオの熟練度の入手条件を表にまとめたので、ハードでのプレイをしたければ、参考にしてもらいたい。なお、一度上がった熟練度は、下がることはないので、安心してプレイしよう。

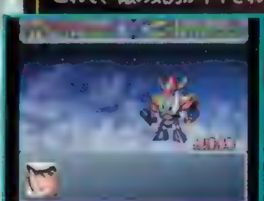




▲▶熟練度の入手条件は、基本的に規定ターン数以内での敵の全滅やボス級のキャラを撃墜するものが多い。素早く敵を倒せるようにまめに改造するようにしよう。

撤退する敵は「援護攻撃」!

HPが一定数値になると撤退する敵を倒すことで熟練度を入手するシナリオもある。普通に攻撃しても撤退されてしまうような場合は、最後の一撃を加えるときに、「援護攻撃」を併用しよう。これで、敵の気力が+1されずに、攻撃回数を1回増やせるので、倒しやすくなるぞ。とくにハードの場合、撤退するHPの%が高い(イージーならば25%がハードなら45%など)ので、注意。



熟練度条件公開

シナリオNo	熟練度条件
1	選択の分岐にかかわらず、敵の全滅
2	敵の全滅
3	ロザミアを撃墜
4	アドラステアを撤退させる
5	アドラステアを撃墜
6	1度も戦闘しないで、基地に到達する
7	ジャマイカンを撃墜
8	バスクを撃墜
9	4EPまでに勝利条件を満たす
10	4EPまでに敵を全滅
11	ゴーゴンを撃墜
12	戦闘マップ1で敵を全滅(ガルドの撃墜を問わず)
13	4ターン以内にホーラを撃墜
14	3ターン以内に初期配置の敵を全滅
15	ビックマンを撃墜
16	2ターン以内にティンプを撃墜
17	4EPまでにボゥを撃墜
18	5EP終了までに敵を全滅
19	6PP終了までに敵を全滅
20	戦闘マップ1でソシエがコンテナを取る
21	4PP以内に初期勝利条件を満たす
22	3PP以内に初期配置の敵を全滅
23	ホーラを撃墜
24	4ターン以内に敵を全滅
25	4ターン以内に勝利条件を満たす
26	ボゥを撃墜
27	ガンダム試作2号機の離脱を阻止
28	7PP以内に敵を全滅
29	カリスを撃墜
30	ガンダム試作2号機の離脱を阻止
31	バットを撃墜
32	ティンプが逃げ始めてから3ターン以内に撃墜
33	DX登場後、3ターン以内に敵を全滅
34	戦闘マップ1で、6PP以内にダンテを撃墜
35	戦闘マップ1で、3ターン以内に敵を全滅
36	コンテナをすべて獲得
37	3PPまでにカラス以外の敵を全滅
38	戦闘マップ1で敵を全滅/戦闘マップ2で暗黒大将軍を撃墜
39	ティンプを撃墜
40	7PPまでに甲児がダンテを撃墜
41	3ターン以内に勝利条件を満たす
42	5ターン以内にカラスを撃墜
43	エルチが撤退する前に、ほかの敵を全滅

PP=プレイヤーフェイズ、EP=エネミーフェイズ。

突撃コラム

たまには飛ばさず見ておきたい 戦闘アニメーション紹介

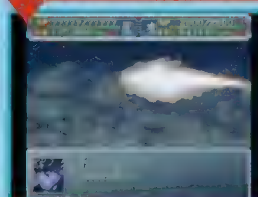
戦闘アニメーションも大幅に進化!しかし、スキップして見ていない人もいるのでは? そこで、これだけは見ておきたいアニメーションをチェックするぞ。

編集Aのオススメ!



◀ダイターン3のこの演出宇宙で戦っても夕日です

ライターAのオススメ!



◀前作から、パワーアップしたリミッター解除

ライターBのオススメ!



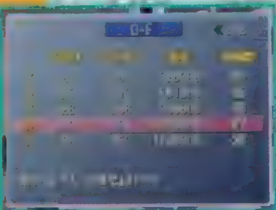
◀ウォーカーマシンの攻撃失敗が爆笑モノだぞ!

ちょっといい… はみだしコラム

スーパー系の場合、エネルギーをMAXの改造したうえで大型ジェネレーターをとて[illegible]最大値を上げると、300〜400になる場合が多い。そこでエネルギー回復のアイテムを装備すれば、1ターンでかなりの量を回復可能。サンアタックを撃ち放題という、夢のような状況も可能だぞ!!

中盤までの43シナリオをハード攻略！

ここからは、中盤までの29話全43シナリオを、完全攻略していくぞ。しかも、今回はなんと、難易度の違いを表した、ワンポイント解説もあわせて紹介していくので、まだ1つの難易度しかプレイしていない人も、他の難易度だとどう変わってくるのかがわかりやすい。また、各シナリオの攻略を担当したライターたちの、そのシナリオの感想をつづったひとことコラム「今日のひとこと」も掲載。これで、「スパロボ」攻略班が、どのように地球と惑星ソラを守ってきたかもわかるかもしれないぞ。



▲これさえ読めば、すべての熟練度がゲット可能！

表の見方

○P Pは○ターン目のプレイヤーフェイズを表します。○E Pは、○ターン目のエネミーフェイズを表します。○○撃墜／全滅は、○○撃墜または敵を全滅したターンを表します。難易度によって敵の出現位置・数、ボスキャラの撤退するHPの%、味方の登場時のユニット、月の有無が変化。

シナリオ1 戦火、再び

提案を無視して、敵を全滅させよう

熟練度条件 選択の分岐にかかわらず敵の全滅。

たった3機のユニットで戦うことになるが、地形に森が多いため、敵の進軍スピードは遅い。それにひきかえ、こちらは飛行可能ユニットしかないので、先手をうてる。研究所の防衛に関する選択では、「脱出する」を選択すると、7PPに味方の増援が現われる。「防衛する」を選択すると、2EPと3EPもしくは、敵の全滅で敵の増援が現われる。しかし、2度目の敵の増援出現後のPPで味方の増援も現われる。経験値や資金を稼ぐためにも、ここでは「防衛する」を選択しよう。味方の増援が出現したら、カミーユを研究所の上に待機させて、残りの増援キャラで右側の敵を攻撃。その他の敵は竜馬たちに任せれば楽勝だ。



▲このシナリオで、「援護」システムをしっかりとマスターしておこう。

●入手アイテム

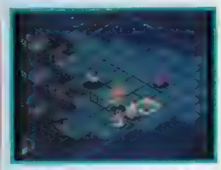
ア	マグネットコーティング
条	ジェリドを撃墜
ア	プロペラントタンク
条	カクリコンを撃墜
ア	資金20000
条	敵を全滅させずにクリア

シナリオ2 あえて汚名を

敵の増援位置を先読みし、アイテム回収

熟練度条件 敵の全滅。

初期配置の敵を全滅させることで、マップ右側に敵の増援が現われる。しかも、敵の増援が出現して、3ターン後のPPを迎えるとシナリオクリアとなってしまう。そこで、あらかじめマップ右側のコンテナ付近に味方を待機。マップ下側のコンテナはライガー号で回収。このとき、敵を反撃で倒さないように。初期配置の敵が味方に迫るまでじっと待ち、敵が近づいてきたら、ZZで敵を破壊して、MAP兵器が発射できるように準備しておこう。カトルとプルの2人が「援護」を持っているので、彼らの「援護」を使って気力上げをしよう。敵の増援にはかつての仲間、エマとクワトロがいるが、ここでは倒してもOKだ。



▲味方はだいたいこのあたりに配置。そして、ZZにカトルとプルを隣接させよう。

●入手アイテム

ア	チョバムアーマー
条	ヤザンを撃墜
ア	デュアルセンサー
条	コンテナ（16・12）
ア	リペアキット
条	コンテナ（13・22）

シナリオ3 勝利へのVサイン

敵からのダメージを極力抑えて戦おう

熟練度条件 ロザミアを撃墜。

いきなりバトルマシンのみで始まる。さすがにバトルマシン4機だけでは勝ち目がないので、マップ右端に移動し、バトルマリンが登場するまで待とう。3PPにバトルマリンが登場し、コン・バトラーVに強制合体する。すると、敵増援も現われる。4PPにライディーンが登場するが、敵の数のほうが圧倒的に多いので、南原コネクションの上に味方を移動し、少しでも回避率を上げて、敵の攻撃を回避することで、ダメージを抑えよう。5PPに敵の増援で登場するロザミアと豹馬の強制戦闘が起こり、6PPに味方の増援がある。それから積極的に攻撃するように。



▲回避率がやや高いライディーンに敵をひきつけよう。

●入手アイテム

ア	ブースター
条	ロザミアを撃墜
ア	防塵装置
条	コンテナ（30・16）
ア	チョバムアーマー
条	コンテナ（27・4）
ア	資金40000
条	クリア時、熟練度0
ア	ブースター
条	クリア時、熟練度0

シナリオ4 13番目の星座

味方の攻撃を1点に集中しよう

熟練度条件 アドラステアを撤退させる。

1EPでいきなり敵の増援が現われ、さらに2EPでも敵の増援が現われる。それと同時に、勝利条件が「敵の全滅」に変更されるぞ。しかし、アドラステアのHPを45%以下にすると、すべての敵が撤退するので、まともに戦う必要はない。さらに、アドラステアは、マップ上端に到達すると撤退してしまう。3PPに味方の増援があるが、彼らを含めても、アドラステアを囲んで移動を妨害するのは難しい。そこで、熟練度を上げるためには、アドラステアにのみ攻撃を絞ろう。その他の敵は、ゼクスに集中させ、反撃で倒すように。5EPまでにアドラステアのHPを45%以下にできなかった場合、6EPに味方の増援が現われる。



▲リーオーでの戦闘はキツい。毎ターン、「集中」を使うことを忘れないように。

●入手アイテム

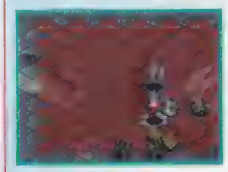
ア	マグネットコーティング
条	五飛を撃墜
ア	リペアキット
条	コンテナ（13・8）
ア	デュアルセンサー
条	コンテナ（27・20）

シナリオ5 月のゆりかご

敵の移動距離を見切り、的確に移動せよ

熟練度条件 アドラステアを撃墜。

マップ中央部のマイクロウェーブ送信施設に敵が侵入すると敗北になってしまう。しかし、飛行ユニット以外は地形の関係で、施設付近では移動力が極端に低下してしまう。そのためまずは、あまり動かず画面下から来る敵だけに戦力を集中しよう。3EPまでにアドラステアを撃墜しないでいると、4PPに味方の増援が現われる。マップ右側からの敵には、彼らを向かわせれば充分だ。また、味方の増援と同時にマップ左側に敵の増援も現われるので、それを見越して、あらかじめ味方ユニットを配置しておこう。なお、アドラステアはHPが25%以下になると撤退するぞ。



▲敵の増援部隊に備え、ヒイロをマップ左側に待機。

●入手アイテム

ア	ハイブリッドアーマー
条	アドラステアを撃墜
ア	デュアルセンサー
条	五飛を撃墜
ア	ソーラーパネル
条	コンテナ（8・9）
ア	資金30000
条	クリア時、熟練度1以下
ア	プロペラントタンク
条	クリア時、熟練度1以下

●アイテム表の表記…ア＝アイテム名、条＝入手条件

	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5
ハード　担当ライターA／B　熟練度を上げ続けるのは大変です。敵の数は多いは、ボスはすぐに撤退するは…（以下略）	イージーを目指している人は、敵を全滅させないほうがいいらしい。ザメルの射程の長さに気を付けながら、味方の増援でラクにクリア。	敵の出現位置さえわかっていれは、敵の全滅は造作もない。自軍の撤退を回避できて、経験値と資金が稼げて、ちょっとおいしいかも。	イージーに比べて、敵の数が多い。敵の攻撃をうまくさはかないと、簡単に撃墜されてしまいます。少しイージーがうらやましい。	このシナリオも、ほかの難易度に比べて敵の数が多い。頼みの綱はトールギスⅢだけと言っても過言ではない。せめてガンダムがあれば…。	しつこいようだが、敵の数が多い。アドラステアが撤退してしまうHPの%が高いので、倒しにくい。スーパー系ユニットが1機でもいれば……。
ノーマル　データ班最後の砦!!　データ班班長のノーマル攻略。熟練度をゲットしたところは○、そうでないところは×と表記。	研究所の防衛を選び敵を全滅させよう。2話、3話と熟練度を上げる条件が少し厳しいので、ここで上げておいたほうが得策。熟練度○	前ステージで熟練度を上げているので、ここで上げてしまうと次の面がハードになってしまう。味方増援と協力してゆっくり倒した。熟練度×	ハードと違って敵の数が少ない。ここはサイコガンダムを撃破するのが最大のポイント。超電磁スピンで撃破し、資金GET！　熟練度○	味方増援が来るまでは無理はダメ。だが、トールギスⅢの活躍でアドラステアを撤退させることに成功！　かなり厳しかったけどね。熟練度○	トーラス飛行形態の施設侵入さえ気をつければ、問題はない。アドラステアのHPはギリギリまで減らそうとしたが逃がしてしまう。熟練度○
イージー　担当編集A　難しいことはライターたちにまかせて、自分はラクをしたものぐさ編集。イージーはいいよ～	選択では「本部へ向かう」を選んでおき、カクリコン以外の敵を撃破。そのあと竜馬と弁慶を指定ポイントへ移動させてステージクリア。	クワトロとエマはアイテムをくれない。ケチである。その点ヤザンはいいヤツだ。どうでもいいザコを1機残してムダにターンを進めて終了。	いきなりバトルマシンだけなのでビックリ。ライディーンが来てくれてホッ…と思いきや意外に弱くて2度ビックリ。当然ロザミアは無視。	ヒイロとデュオだ～と喜んだのもつかの間、乗ってるのはリーオー。なので、必死に逃げ回ってアドラステアを見送る。イージーも大変っす。	ノーマル、ハードに比べると敵の数が少なくて施設の防衛はラク。問題はアドラスティアのHP減らし。序盤は撃墜しないほうが大変だぁ～。

今日のひとこと

ここでは、担当者がキャラになり代わってシナリオの感想や思い出をひとことで、綴っていくぞ。



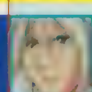
「援護防御」をさせられて、死にそう…。



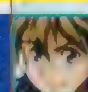
竜馬たち、遅いぞ。活躍しにくいじゃないか。



なんか、大変なとこに来たな　帰っていい？



誰もウインドと呼ばぬ。戦うのをやめるか…。



空を飛べないから、活躍できないじゃないか。

ちょっといい…はみだしコラム

今回は、乗っているユニットや相手によって、専用のセリフをしゃべる場合が多い。とくにMS系は、特殊なユニットや武器を使うと、ちゃんと専用のセリフをしゃべってくれることがあるのだ。そんなセリフを探してみるのも楽しいぞ。中には、原作の枠を超えてしゃべるキャラも!!

シナリオ6 情け無用のJ9

味方ユニットを、孤立させないように

熟練度条件 1度も戦闘しないで基地に到達する。

マップに入る前に、Zなどの移動力の高いユニットに、ブースターなどを装備させておこう。初期配置の段階ですでに自軍は敵の射程範囲内なので、すべてのユニットを移動させるように。基地の付近で射程範囲外の地点は1マスずつしかないので、1機ずつ進めていくことになる。最初のポイントは、マップ右下のザメルの左上付近の森の上。そこからすぐ左下の1マスに進もう。そして、基地の右下に移動すればOK。基地に侵入すると、味方と敵の増援が現われるぞ。



▲敵の増援が現われたら、初期配置付近の味方を素早く移動させるのを忘れないように。

●入手アイテム

ア	チョバムアーマー
条	ブランを撃墜
ア	リペアキット
条	ジェリドを撃墜
ア	ブースター
条	マウアーを撃墜
ア	プロペラントタンク
条	コンテナ（6・10）
ア	ホバークラフト
条	コンテナ（19・8）
ア	資金50000
条	クリア時、熟練度1以下

ハード 基地に移動させたユニットは孤立しやすい すぐにほかのユニットを移動させないと、あっという間にやられてしまうのが、結構きつい。

ノーマル 熟練度を獲得しなければ、ｒカンタムやリ・ガズィが味方増援で現われるのだが、ここはポイントを取得 ブライガー大活躍!? 熟練度○

イージー こういう熟練度条件ならうっかり獲得する心配はない、というわけで自ら攻撃を仕掛け、さっさと基地に向かう。あとは増援を待って敵を殲滅。

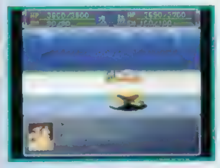
今回のひとこと  ざめるノ射程ハ8。とーらすノ射程ハ5。

シナリオ7 正義は我にあり

敵を囲んで、1機たりとも逃がすな

熟練度条件 ジャマイカンを撃墜。

スタート直後、鉄也はブレーンコンドルに乗っているうえ、ボスが移動不可能になっている。ブレーンコンドルは回避率が高いので、そのまま戦ってもOK。その場合、4PPで、強制合体されるぞ。ボスは、空中の敵に対する攻撃手段がないので、ひたすら「防御」に徹しよう。合体した次のターンのPPに味方と敵の増援が現われる。敵はマップ左端に向かって逃げようとするので、素早く味方ユニットを移動させるように。合体してから2ターン後のPPにも味方の増援が現われるので、彼らも素早く向かわせるように。特にジャマイカンは撤退させないように四方を囲もう。



▲ボスは合体後、海で待機してダメージを軽減。

●入手アイテム

ア	ソーラーパネル
条	ジャマイカンを撃墜
ア	デュアルセンサー
条	コンテナ（19・11）
ア	チョバムアーマー
条	コンテナ（9・22）
ア	資金30000
条	クリア時、熟練度0
ア	プロペラントタンク
条	クリア時、熟練度0

ハード 撤退する敵を追わないのであれは、クリアはラク と、いうことは、やはりイージーやノーマルは簡単 かなりうらやましく思える。

ノーマル かなり微妙な戦い。マサキのジャオームがイマイチ使いづらい 気付けばスードリがとんでもないところまで逃げていたが……。熟練度○

イージー おお、マジンガーZよりグレートマジンガーが先に登場した。と、感動したがブレーンコンドルでは話にならないので、4PPまで逃げ回った。

今回のひとこと  早く鉄也が来てくれないと、やられる〜。

シナリオ8 鎖を解き放て

スカル小隊で、敵を引き付けろ

熟練度条件 バスクを撃墜。

1EPで敵の増援として現われるコウたち。しかし、3EP、もしくは敵全滅後に敵の増援が現われた次のターンのPPで仲間になる。それまでは、彼らから遠ざかるように部隊を移動しつつ、その他の敵を倒そう。スカル小隊は、柿崎以外は「集中」を持っているので、それを使いながら戦えば、まずダメージを受けることはない。また、このターンでは、味方の増援も現われるぞ。さらに、このときにサフィーネも同時に現われ、選択肢が現われる。どちらを選んでもストーリーに影響はないのだが、サフィーネは強化パーツを持っているので、「見逃さない」を選択しよう。選択後、味方と敵の増援が現われるぞ。



▲サフィーネはHPが50%以下で、バスクはHPが35%以下で撤退してしまうぞ。

●入手アイテム

ア	ハイブリッドアーマー
条	バスクを撃墜
ア	対ビームコーティング
条	サフィーネを撃墜
ア	マグネットコーティング
条	コンテナ（16・20）
ア	リペアキット
条	コンテナ（13・29）

ハード お約束で、バスクの乗っているスードリはHPが一定数値以下になると撤退。ほかの難易度だと、その数値が低くて、倒しやすそう…。

ノーマル マクロス系ユニットは運動性のより高いガウォーク形態にし、敵を迎え撃つべし。順調に見えたが、スードリに逃げられる。(泣) 熟練度×

イージー 柿崎は「集中」を持っていないので、コンテナ集めをさせ、残りの4機で避けまくる。サフィーネはなんか強そうなので見逃した……（弱）。

今回のひとこと  子どもの頃から「集中」力がなかったな…。

シナリオ9 お呼びとあらば即参上

高機動ユニットで、敵を引きずりだせ

熟練度条件 4EPまでに勝利条件を満たす。

輝、フォッカー、マックスの3人に「集中」を使い、敵の近くまで移動して攻撃しよう。次のターンに、指定されたライン方向に少しだけ移動して、1ターン目に攻撃を当てていない敵に攻撃をしよう。その次のターンで、ラインの奥に移動すれば、熟練度を獲得できる。このときに、敵の攻撃に「反撃」すると、撃墜してしまう。敵の攻撃はしっかりと「回避」しよう。最初の勝利条件を満たすと、J9が登場し、強制移動の後、味方の増援が現われる。それと同時に敵の増援も現われる。初期配置の敵を素早く倒して、味方の救出に向かおう。



▲初期配置の敵をおびき寄せるときに、味方は後ろに下がって、攻撃を受けないように。

●入手アイテム

ア	ブースター
条	ジャマイカンを撃墜
ア	プロペラントタンク
条	ジェリドを撃墜
ア	デュアルセンサー
条	コンテナ（12・10）
ア	ホバークラフト
条	コンテナ（16・26）
ア	資金50000
条	クリア時、熟練度1以下

ハード 4EPまでに勝利条件を満たさないと、自力でフライトたちは脱出するのだ 低難易度でのクリアを目指すなら、最初は何もしなくていい!?

ノーマル 敵をおびき寄せることは簡単 だがクワトロもエマも容赦なく攻撃してくる 加減というものを知らんのか？ 仲間後は即回復！ 熟練度○

イージー ちょっと特殊な勝利条件。攻撃されて反撃しただけじゃ、戦闘したことにならないのはガックシ、1機ずつおびき出してじっくりプレイした。

今回のひとこと  バルキリーの性能さえあれば、余裕余裕。

シナリオ10 終らない円舞曲

J9に任せて、ラクラククリア

熟練度条件 4EPまでに敵を全滅。

最初の選択で「J9に依頼する」を選択すると、ブライガーとダイターン3が出撃不能になる。「J9に依頼しない」を選択すると、2EPで敵の増援があり、勝利条件を満たすと、核ミサイルが登場する。この核ミサイルを破壊してしまうとゲームオーバーになってしまう。しかも、HPを10%以下に減らさなければならず、難易度が高い。そこでここでは「J9に依頼する」を選択しよう。熟練度を上げるため、まず飛行可能ユニットをたくさん出撃させること。マップ中央に川があるので、移動スピードが落ちてしまうからだ。飛行できないユニットにはブースターを装備させておくこと。敵を全滅させたら、敵と味方の増援が登場。このターンから2ターン後のPP以降、敵を5機以上倒すと敵の増援が登場。これらもすべて全滅させよう。

●入手アイテム

ア	チョバムアーマー
条	コンテナ（22・5）
ア	プロペラントタンク
条	コンテナ（10・23）
ア	リペアキット
条	クリア時、熟練度2以下
ア	プロペラントタンク
条	クリア時、熟練度2以下
ア	カートリッジ
条	クリア時、熟練度1以下
ア	資金40000
条	クリア時、熟練度1以下

ハード 「J9に依頼しない」を選択すると、ハードは敵の数が多くなる やはり、ここはプロのJ9に依頼したほうが楽になるようだ。

ノーマル 「援護攻撃」とマップ兵器を駆使すれば、4ターン以内は難しくない。だが、ココで上げてしまうと次の面がハードに。ということで熟練度×。

イージー ラクをしたいならJ9に依頼しよう。核ミサイルの相手なんてとんでもない話。ある程度敵を倒して、ENや弾薬が切れたら勝利条件を満たした。

今回のひとこと  敵を全滅されては出番が少なくなるな。

シナリオ11 ヌビアは笑う

熟練度とアイテムを両方入手するには？

熟練度条件 ゴーゴンを撃墜。

序盤はサイバスターを守る戦いになる。ここでは、プレシアとテュッティの2人が「援護」を持っているので、「援護防御」をうまく使って、敵の攻撃に耐えるように。初期配置の敵を全滅させるか3EPになると、敵の増援が登場。4PPに味方の増援も登場するぞ。ゴーゴンを撃墜するか、6EPになると敵の増援が登場する。このあと、2ターン後のEPになるか、カーメンを撤退させると、すべての敵が撤退してしまう。熟練度のためにゴーゴンのみに狙いを定めて戦おう。なお、ゴーゴンはHPが30%以下で、カーメンはHPが40%以下で撤退してしまうぞ。また、ゴーゴンを倒すと、戦闘獣も撤退してしまうので、先に戦闘獣を倒せるだけ倒して、資金と経験値を稼いでしまおう。

●入手アイテム

ア	ハイブリッドアーマー
条	ゴーゴンを撃墜
ア	サイコフレーム
条	カーメンを撃墜
ア	マグネットコーティング
条	コンテナ（11・10）
ア	資金15000
条	コンテナ（9・2）
ア	資金30000
条	クリア時、熟練度1以下
ア	デュアルセンサー
条	クリア時、熟練度1以下
ア	チョバムアーマー
条	クリア時、熟練度1以下

ハード 難易度が低いと、6EPで敵はすべて撤退してしまうようだ これは、ハードが一番稼ぎやすくてイイかも クリアボーナスがなくてもOK。

ノーマル ミオのザムジードにとどめを刺させて気力を上げて、超振動拳を使えるようにした。が、上空に攻撃できず、ミケロスも取り逃がす。熟練度×

イージー とりあえず敵を近づけないのが第一目標 みんなで固まって行動すれば「援護」が発動するので便利。イージーでゴーゴンを倒すのは至難の業。

今回のひとこと  ここは「援護」を持つカトルにゼロを任せるか。

ちょっといい… はみだしコラム 今回はターン制限がない つまりワザと全滅して同じシナリオを繰り返し、ひたすらレベル上げをすることができるのだ その際、敗北条件が「敵がある地点につくと敗北」というシナリオでプレイすると楽だぞ ちなみに「外伝」ではキャラの2回行動はない

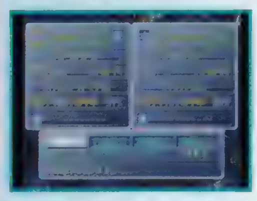
シナリオ12

愚者の祭典

いきなり最大最凶の敵との、一大バトル開始！

熟練度条件　戦闘マップ1で敵を全滅(ガルドの撃墜を問わず)。

戦闘マップ1では、最初イサム1人で戦うことになる。しかし、ガルドが2回戦闘すれば仲間になってくれるので、まずはガルドと戦闘しよう。ガルドと2回戦闘しなくても、4EPで強制戦闘が起こって仲間になってくれるぞ。このときに敵の増援も現われる。敵にゴーストが現われた次のターンのPPとEPに、さらに敵の増援が出現するので注意。敵のゴーストは運動性が高いので、毎ターン「集中」をかけるのを忘れないように。なお、ゴースト登場後、次のターンのPP以後にゴーストを全滅させると、敵の増援が登場するので注意。戦闘マップ2では、いきなりネオグランゾンが登場するが、5EPまでは動かないので、放っておこう。2PPに味方の増援が登場。まず、強敵ゴーストの破壊から行なおう。それからティターンズを倒す。ネオグランゾンは射程ギリギリのところで「ひらめき」をかけて待機して、近づいてきたところを攻撃しよう。MAP兵器を持っているので、あまり密集して配置しないように。



◀アムロのフィンファンネルですら避けられる。「必中」を忘れないように

●入手アイテム

アイテム	条　件
高性能レーダー	ジャミトフを撃墜
バイオセンサー	バスクを撃墜
マグネットコーティング	ジャマイカンを撃墜
ブースター	ヤザンを撃墜
チョバムアーマー	ブランを撃墜
バイオセンサー	ジェリドを撃墜
資金50000	クリア時、熟練度2以下
バイオセンサー	クリア時、熟練度2以下
対ビームコーティング	クリア時、熟練度2以下

ハード　イサムが「ガッツ」を持っているから、最初のゴースト戦はそれほど難しくなかった むしろ、戦闘マップ2でのゴーストのほうが大変 「集中」をかけたデュオやアムロが攻撃を食らうって…。

ノーマル　敵増援のサイコガンダムMk-Ⅱなどを倒すのにエネルギーを使いすぎ、ピンチ！　だが全滅は簡単。エネルギー消費のないブライスピアや格闘を駆使して全滅させた。ネオグランゾンはさすがに厳しいが。熟練度○

イージー　ついうっかりガルドを撃墜してしまい、自ら窮地に陥る。しょうがないので「集中」をかけ、真っ直ぐマクロスを目指した。やはり、ネオグランゾン戦が厳しかった。しかも命中率8%の攻撃を食らってイサムが撃墜……。



ジェリド！　あんた本当にしつこいよ！　いい加減に消えてなくなれ～！（ハイメガランチャー）

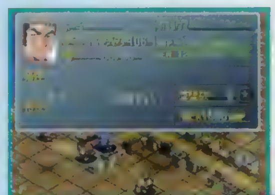
シナリオ13

遥かなる時の彼方

未来編の開幕は、ザブングルが大活躍!!

熟練度条件　4ターン以内にホーラを撃墜。

未来編の開幕は、シリーズ初登場となる「ザブングル」からのエピソード。最初は、味方はギャロップに乗ったサンドラットのメンバーのみ。3ターン目にジロン、4ターン目にエルチ、5ターン目に鉄也とジュンが、味方増援として登場してくれる。序盤はやや心もとないが、精神コマンドを惜しまず使いながら、一気にアイアンギアへ向けて進軍していこう。このマップでは4ターン以内にホーラを撃墜することが熟練度アップの条件。ホーラは基本的にジロンを狙ってくるので、増援として登場するエルチのザブングルと協力して攻撃していこう。4ターン以内というのは厳しそうに思えるが、ホーラの乗っているユニットはウォーカーマシン（プロメウス）であるうえ、強制戦闘でジロンのすぐ側にいるので苦労はしないぞ。



◀乗ってるのがプロメウスなので倒しやすい



▶ジロン登場のあと、すぐに攻撃をしかければ簡単に倒せるぞ

●入手アイテム

アイテム	条　件
高性能ガソリンエンジン	ホーラを撃墜
コンピューター・コア	コンテナ（15・10）
BS100	コンテナ（23・9）
BS200	コンテナ（8・24）
BS300	クリア時、熟練度2以下

ハード　未来編の序盤で攻撃の要になるのは剣鉄也。「サブングル」系には決定的な攻撃力はないので、ここで鉄也のレベルを上げることに。ジロンがガッツを発動させると無敵に近いので、マップクリアは楽だった。

ノーマル　ウォーカーマシンは、HP・装甲ともにそれほど過信できない。援護をうまく使って攻略するということか？　ジロンはホーラのプロメウス撃墜に集中。味方増援と協力し既定ターン以内に撃墜した。熟練度○

イージー　当然のように鉄也でトドメを刺しまくる。ついでにホーラも倒して一気にレベルアップ！　と、勢い余って3ターン目に倒してしまったので、ついでに熟練度もアップ。弱すぎるよ……ホーラ。まあ、いいか。



ふっ。オレを育ててなかった奴は、今ごろ後悔しているだろうな。今回はひと味違うぜ。

シナリオ14

なんで掟を破るのさ

最初から一気に進軍。反撃も利用して敵を全滅せよ!!

熟練度条件　3ターン以内に初期配置の敵を全滅。

このマップでは、初期配置の敵を3ターン以内に全滅させることが熟練度アップの条件となる。初期配置の敵は少ないが、マップの奥の方で動かない敵もいる。ゆっくり戦っていると間に合わないので、とにかく序盤から敵めがけて進軍していこう。コンテナもあとで取ればいいので、とりあえずは無視だ。空を飛べるグレートマジンガーを単機で先行させていくと楽だぞ。それでも3PPが終了した時点で、2～3体は残ってしまう可能性がある。そんな場合は3ターン目の敵フェイズに、反撃で倒せるよう、グレートマジンガーの位置を調整しよう。ただし、このとき反撃できないキャラが敵の攻撃範囲内にいないよう注意したい。反撃できない味方が攻撃範囲にいると、敵はそちらを優先して攻撃してくるのだ。うまく敵を全滅させると敵の増援が起こる。あとはコンテナを回収しながら、ゆっくりとクリアしよう。なお、初期配置の敵を倒すと、鉄也の選択肢が発生する。ここでジロンを止めたかどうかで、このマップの後半と、次のシナリオの前半の内容がが若干変化するぞ。



▲鉄也の選択は、どちらを選んでもOK。基本的な内容は同じだ。

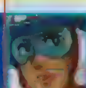
●入手アイテム

アイテム	条　件
チョバムアーマー	コンテナ（10・13）
資金10000	コンテナ（6・23）
BS200	コンテナ（17・14）

ハード　強化パーツなし、改造なしだと、3ターン以内に全滅はギリギリ。反撃も利用してどうにか成功したって感じ。その後の増援は、鉄也のレベル上げに専念。「努力」を持っているので簡単に上げることができた。

ノーマル　基本的な戦法は10話と同じなので、援護と回復をうまく使って敵を倒せば問題ないのだが、まさかのミス！　既定ターンを越えてしまい、熟練度ポイントはなし。だがポイント的な余裕はかなりある。熟練度×

イージー　予想しなかったグレートマジンガーの復帰。そのうれしさのあまり、こっそりグレートをフル改造。以降のシナリオ攻略がグンとラクになる。でもあとでライターたちにバレて白い目で……。いいじゃんかよぅ～。



こんなに再登場が早いのに、やっぱり出番は少ないのね――サポートキャラの宿命かしら？

シナリオ15

謎また謎のイノセント

ボルテス復帰!!　スーパー系のレベルアップをしよう!!

熟練度条件　ビックマンを撃墜。

前のシナリオの選択肢（ジロンを止めたかどうか）により最初のシナリオは多少変化するが、基本的な内容は同じ。敵増援のタイミングが若干異なるだけで、このマップからボルテスチームが再び仲間になるのだ。また、ビックマンを撃墜するという熟練度アップ条件も同じ。とくにターン制限はないが、デラバスギャランはHPが35%以下になると撤退してしまうので、ギリギリまで削っておいて、ボルテスVかグレートマジンガーの必殺技で撃墜しよう。気力が高ければ単体でも倒せるが、念のために援護攻撃をしかけておけば、簡単に撃墜することができるハズだ。なお、両者ともしばらくは攻撃の要になるので、このマップで少しでもレベルも上げておきたい。ちなみにビックマンを倒すと、敵はすべて撤退してしまう。必ず最後に倒すようにし、ほかのメンバーのレベルもできれば上げておくといいだろう。



◀ジロンを止めた場合、最初は鉄也たちのみ



▶ジロンを止めなかった場合、最初から全員で戦うことができる

●入手アイテム

アイテム	条　件
ハイブリッドアーマー	ティンプを撃墜
プロペラントタンク	コンテナ（18・12）
BS200	コンテナ（21・24）

ハード　2番目の復帰はボルテスV。やはり育ててなかったので苦労。先のことも考えて、ボルテスのレベルアップに励む。あと、ジロンもここらあたりから本気で育て始めた。サンドラットメンバーの育成は断念。

ノーマル　デラバスギャランを倒すと資金7000にBS100と非常においしい。ハードまでポイントに余裕があるので、ここは倒しておいて損はない。ギリギリまでHPを減らして、撤退前に援護攻撃を使って撃破！　熟練度○

イージー　ボルテスVが仲間に復帰したが、しつこくグレートマジンガーだけを使い続ける。フル改造のおかげで敵の攻撃などものともしない。しかし、経験値稼ぎに夢中になりすぎてティンプを見逃してしまう。とほほ。



なんかオレたちって、昔から合体不可能なシチュエーションが多いよな。5人もいるからか？

ちょっといい…はみだしコラム

今回のボスクラスのキャラクターは、危なくなると回避行動をとる場合が多い。面倒な仕様だが、実はこの回避行動か、次の一撃でその敵を倒せるかどうかの目安にできるのだ ボスが「防御」をしている場合、たとえ攻撃がヒットしても、倒すことはできない……。（隣のページへ続く

シナリオ16

罪なき者の聖戦

まずは一目散にティンプの撃墜を目指せ!!

熟練度条件 2ターン以内にティンプを撃墜。

熟練度アップ条件にある2ターン以内にティンプ撃墜というのは、一見難しそうに見えるが、敵と味方の出現位置は近いので（ただし、難易度によって多少初期配置は異なる）、実はそう難しくはない。乗っているのもウォーカーマシンのため、最初のターンからティンプめがけて進軍すれば、簡単に倒すことができるハズだ。その後の増援は、2ターン後にイベントで消えるので、深追いは厳禁だ。それよりも注意したいのは、そのイベントの後に出現する敵の増援だ。ザコとはいえHPが高い敵が多いので、余力を残しておくようにしよう。なお、クリア後の選択によりルートが変わる。フォートセバーンに直行すると「ガンダムX」、そうでない場合は「∀ガンダム」を中心とした物語が展開される。好きな原作キャラのいるほうを選択しよう。



▲ティンプの乗っているのはガバメントタイプ。反撃も含めれば、ジロンで簡単に撃墜することができるぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	ティンプを撃墜
コンピューター・コア	コンテナ（14・22）
BS200	コンテナ（9・17）
資金40000	クリア時、熟練度4以下
BS300	クリア時、熟練度4以下
ホバークラフト	クリア時、熟練度4以下
バイオセンサー	クリア時、熟練度4以下

ハード　ウォーカーマシン系はジロンとラグの2人に的を絞って育て始める。「集中」「ひらめき」「努力」と精神コマンドに恵まれたラグは、それらを持ってないジロンのサブパイロットにイイ感じ。

ノーマル　ティンプのガバメントを速攻で倒せば熟練度が上がるが、既定ターンがシビアだ。敵増援も増えるが、ハードのマヒロー6機に比べれば楽勝。デラバスギャランも資金的に倒したいところだが。熟練度○

イージー　別に急いでティンプを倒さなくていいのでラク。むしろワザとゆっくり進軍していく。デラバスギャランもついでに倒したかったが、HPが高く手強そうだったのでやめた。クリア後に資金40000ももらえるし。

今日のひとこと



うぉぉお!! ティンプしゃべりすぎぃ!! 主役の（違うって）オレよりセリフ多いじゃねぇか!!

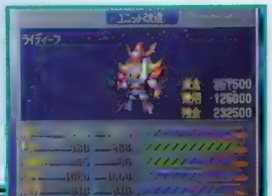
シナリオ17

招かれざる客

戦力を分散させず、ポゥの撃墜を優先しよう

熟練度条件 4EPまでにポゥを撃墜。

5PPになるとすべての敵が撤退してしまうこのマップ。とりあえず、熟練度を上げるために、ポゥを倒してしまおう。2PPになると、味方の増援として、洸たちが登場する。洸たちが現われたら、ポゥには洸とロランの2人で挑もう。そうすれば、簡単に倒せるぞ。3EPになると、敵の増援も出現する。ポゥは洸とロランに任せて、キースやモンシアで「援護攻撃」を使い、その他のウォドムのHPを削っておこう。ポゥを倒したら、洸に「気合」をかけて、その他のウォドムにゴッドバードを使いまくれば、簡単に敵を全滅させられるぞ。先ほども述べたとおり、5PPになると強制的にマップクリアとなってしまうので、〇〇〇〇のアイテムを回収するのは難しい。もし、アイテムを回収したいのであれば、ガンダム試作1号機Fbを分離させたコアファイターⅡFbとブルーガーの2機で飛び回って回収をしよう。ただし、撃墜されないよう注意すること。



▶ライディーンのENを改造してあれば楽勝



◀次のシナリオからビームライフルは使えないぞ。

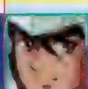
●入手アイテム

アイテム	条件
ドンキーのパン	コンテナ（10・13）

ハード　珍しく、熟練度による差が無いシナリオだ。だからだろうか？　難易度は低めに感じてしまった。と、いうことは、他の難易度はいつもこんなに楽をしてきたのだろうか？　やはり、うらやましい…。

ノーマル　ここではポゥのウォドムを倒すことだけに専念。∀ガンダムだけで倒すのは無謀。味方増援のライディーンなどの援護攻撃をうまく活用し、速攻で撃破。とはいえポイントが余裕ならば無理は禁物？　熟練度○

イージー　せっかくお金をかけたグレートマジンガーがいなくなった。あげくキースやモンシアを使わないといけないなんて。しょうがないのでライディーンを使ってみる。これが意外としっくりきた。スーパー系万歳！



新西暦編でENをフル改造しておいて正解だった。ゴッドバードを連発して勝負を決めろ！

シナリオ18

ディアナ降臨

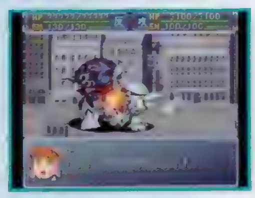
カプルの2人は、「援護」技能で助け合おう

熟練度条件 5EP終了までに、敵を全滅。

スタート時の味方にカプルが2機いるが、パイロットのソシエとメシェーが「集中」など命中率を上げる精神コマンドを覚えていないので、敵の攻撃をまともに食らいやすい。しかし、2人とも「援護」技能を持っているうえ、メシェーが「ド根性」を持っているので、敵からの攻撃は「援護防御」でメシェーに集中させるように配置しよう。3PPになるとロランが登場するので、ソシエたちの援護に向かわせよう。それ以外の敵はすべてプリベンターにまかせてかまわない。このときにシナリオ17同様、洸に「気合」をかけておけば、反撃でバシバシ敵を撃墜してくれるので簡単に熟練度を上げることができる。ゴッドバードを連発したいのであれば、直前のインターミッションでライディーンのENを最大まで改造するのを忘れないように。



◀∀ガンダムの必殺武器、ガンダムハンマーが登場



▶ついにMSに搭乗するソシエお嬢様。格闘技能が高いので接近戦を仕掛けよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
ハイブリッドアーマー	フィルを撃墜
プロペラントタンク	ポゥを撃墜
資金30000	クリア時、熟練度4以下
バイオセンサー	クリア時、熟練度4以下

ハード　お世辞にもカプルは使い勝手がいいMSとは言えない。と、いうよりも、ソシエとメシェーが足手まとい。いや、頑張って育てればもしかしたら、立派なサポートキャラに育ってくれるかも。

ノーマル　敵の増援がないのでゆっくり行きたかったが、ここでも5ターン目で強制終了する。なので援護をうまく使い、倒すことに。カプルのクローはクリティカル補正+40なので、実は使える。実際大活躍だった。熟練度○

イージー　あっさりライディーンに見切りをつけソシエを育てる。キース、モンシアもソシエの援護役に格下げ。しかし、援護システムは便利。攻撃を外しても、援護したキャラが攻撃を当てれば経験値をもらえるしね。



ついに攻略班のアイドル（?）ソシエが登場！　これからの活躍に期待してね。

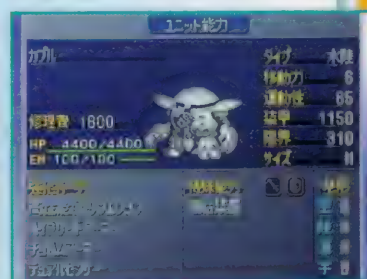
シナリオ19

ローラ=ローラ

迅速に行動し、積極的に敵を攻撃しよう

熟練度条件 6PP終了までに、敵を全滅。

初期配置では敵との距離が遠い。しかも、敵はソレイユを狙って行動するので、こちらに対してあまり攻撃をしかけてこない。さらには、マップ中央に森や海があるので、移動にも制限がかかってしまう。そこで、インターミッションで飛行できないユニットには、ホバークラフトやブースターなどの強化パーツをあらかじめ装備させておこう。やはりここでもまず洸に「気合」をかけることから始めよう。そして、このマップのみ味方になるハリー。通常ならば、経験値を与えるともったいないのだが、ここではゼイタクは言えない。彼の乗っているスモーは攻撃力が高いので、ハリーも積極的に攻撃に参加させよう。基本的に部隊はマップ中央のコンテナ付近に待機していれば、ほとんどの敵が付近を通過するので、撃破しやすい。「援護攻撃」を利用して、なるべく一撃で破壊するように。撃ちもらしてしまった敵は深追いせずに、ディアナに任せてよい。ソレイユも攻撃力が高く、命中率も悪くない。反撃で敵を倒せるぞ。



▲とくにカプルは4つも強化パーツがつけられるので、パイロットの腕をカバー。

●入手アイテム

アイテム	条件
資金10000	コンテナ（13・16）
資金15000	コンテナ（14・23）
リペアキット	コンテナ（10・19）

ハード　飛行可能ユニットが∀ガンダムとライディーン、ブルーガーしかないのは痛いが、仕方ない。しかし、思ったよりもジム・クゥエルが強いのでなんとかなった。ここにバニングがいれば、もっと楽なんだろうな。

ノーマル　敵はMSばかりなので、HP・装甲ともに低く倒すのは簡単。ここではレベルが低いソシエなどのキャラにとどめを刺させて、レベルを上げることに。熟練度もポイントが余裕なのであえて取らず。熟練度×

イージー　カプルも悪くないが、のちのためにソシエお嬢様には、ガンダム試作1号機に乗っていただく。というわけでコウはカプルでがっくし。しかし、ソシエは射撃が低いのでなかなか敵を倒せない。むう……。



ジム・クゥエルって機械人形、けっこう乗り心地がいいわ。当分はこれに乗ろうかしら。

ちょっといい… はみだしコラム

（前のページからの続き）しかし、今まで「防御」してきたボスが、突然「回避」を行ってきたなら、それはその攻撃で確実に倒せるという合図なのだ。これはとくに後半のボスを倒す際の参考になる。ムダな攻撃を避けるためにも、相手の行動はしっかり見ておこう

シナリオ20
白い悪魔
カテゴリーF、フロスト兄弟に気を付けろ

熟練度条件 戦闘マップ1で、ソシエがコンテナを取る。

戦闘マップ1では、ソシエとロランでコンテナを奪い合う。1PPで右に移動。2PPで右上の建物の隙間の上に移動させれば、3PPでコンテナにたどりつける。ソシエかロランがコンテナにたどりつくと、敵が出現する。ここではロランとギャバンの一騎打ちが行われる。ギャバンのHPを20%以下にすればクリアとなるので、接近してガンダムハンマーを1発当てれば終わりだ。戦闘マップ2では、3PPに味方の増援。6EP、もしくは6PPまでに敵を全滅・撤退か、5PPまでに敵全滅で、敵増援。さらに次のターンのPPで味方増援。コレンをコトセットで説得すると、初期配置の敵はすべて撤退してしまうので注意。フロスト兄弟はシャギアのHPが40%以下になると2人とも撤退してしまう。オルバを撃墜すれば、シャギアは撤退しないぞ。



▲シャギアと同じくオルバもHPが40%以下になると撤退してしまう。確実に倒したいのなら、40%ギリギリまで削りライディーンなど強力な攻撃を持つユニットで一気にダメージを与えよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
ドンキーのパン	コンテナ(14・9)
大型ジェネレーター	シャギアを撃墜
バイオセンサー	オルバを撃墜
コンピューター・コア	クリア時、熟練度12以下
デュアルセンサー	クリア時、熟練度12以下
資金50000	クリア時、熟練度5以下

シナリオ21
月は出ているか
ガロードは、わき目も振らず目標地点へ向かえ!!

熟練度条件 4PP以内に初期勝利条件を満たす。

初期目的は、ガロードが目標地点に辿りつくこと。これを4ターン以内に達成すれば熟練度がアップする。簡単そうに見えるが、実は毎ターン直線的に最大移動距離まで移動していたのでは、地形の関係で絶対に間に合わないのだ。途中で一度、向かって左にズレるように移動しよう(下の写真を参照)。当然のことながら、初期目的を達成するまでは途中で立ち止まって敵と戦闘することは厳禁だ。GX登場後は、3ターン過ぎると自動的にクリアになるので、カミーユたちは操作可能になったらすぐに移動し、できるだけ経験値を稼がせるようにしよう。敵はザコばかりなので、かなりの数を撃墜することができるぞ。また、シャギアは無視して、コンテナの回収を優先させよう。シャギアはHPが50%以下になると撤退するので、この時点で撃墜することは難しい。豹馬が「熱血」を覚えていれば、可能性はあるが……。



◀1度だけ写真のように左にズレること



▶シャギアはHP50%以下か、GX登場から3ターン後に撤退

●入手アイテム

アイテム	条件
対ビームコーティング	シャギアを撃墜
防塵装置	コンテナ(20・17)
リペアキット	コンテナ(18・5)

シナリオ22
あなたに力を…
ガロード1人で初期配置の敵を倒そう!!

熟練度条件 3PP以内に初期配置の敵を全滅。

初期配置の敵を3PP以内に倒すことが熟練度アップの条件。ガロードはすぐに手近な敵に接近し、敵の攻撃に対してできるだけ反撃できるよう位置を調整すること。GXの最大攻撃範囲はたったの3マスなので、可能な限り敵を引きつけるようにしよう。2PPには味方の増援もあるが、距離があるので3PP以内にはZとエアマスター(飛行形態)以外はちょっと間に合わない。先述の2機は急いでガロードの支援に向かい、残りは初期配置の敵全滅後に出現する敵増援に備えよう。なお、ここでガロードが6機以上敵を倒しておくと、後々とある隠し要素に関係してくる。これは別に3PP以内というワケではないので、狙ってみよう。ちなみに後半のマップは、2PPで自動的に終了する。何もしないで見ているだけでOKだ。



▶1ターン目、ガロードはこの位置まで敵に接近



◀とにかく、反撃可能にしておくことが重要だ

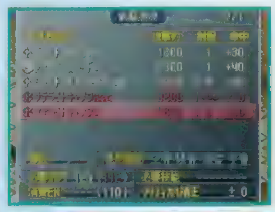
●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	コンテナ(19・13)
資金15000	コンテナ(15・18)
ソーラーパネル	コンテナ(13・6)

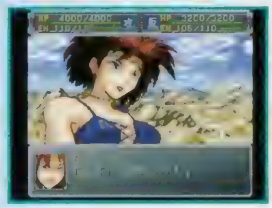
シナリオ23
ガンダム、売るよ
「ザブングル」系キャラがようやく合流!!

熟練度条件 ホーラを撃墜。

熟練度アップの条件にあるホーラのガバリエは、HPが30%以下になると撤退してしまう。ギリギリまで削って、一気に撃墜してしまおう。2PPにはマーベットとブル、4PPにはウイッツとロアビィ、そして5PPにはアイアンギアの部隊が味方増援として登場してくれる。この味方増援を待ち、グレートマジンガーかボルテスVで撃墜すると楽だ。ただし、ガバリエを撃墜すると敵はすべて撤退するので注意。なお、エニルはガロードで倒しておくと、後々とある隠し要素に関係してくる。この段階でのエニルは大して強くない。しかも基本的にガロードを狙ってくるので、それに反撃しているだけで勝てるハズだ。



◀月の関係でサテライトキャノンは使えない



▶エニルは強制イベント後、ガロードを狙う。

●入手アイテム

アイテム	条件
大型ジェネレーター	ホーラを撃墜
バイオセンサー	エニルを撃墜
BS300	コンテナ(28・7)
高性能ガソリンエンジン	コンテナ(13・23)
カートリッジ	コンテナ(21・11)
BS400	クリア時、熟練度5以下
VRメット	クリア時、熟練度5以下

ハード

シナリオ20: ついに「ガンダムX」のメンバーが登場し、すべての新規参入作品が出揃った。さっそくサテライトキャノンを撃とうとしたら、気力が足りなかった。せっかくエネルギーチャージしたのに〜。

シナリオ21: せっかくガロードが初登場なのに、乗ってるのがジェニスとは(涙)。しかもGX登場後数ターンで勝手に終わるので、あまり育てられず それにしても、フリーデンの4人乗りは反則だ。

シナリオ22: GXの射程が短か過ぎる!! 確実に反撃するためにガロードはダメージ覚悟で突っ込んでいかないとならない。おかげでかなりレベルは上がったが、普通にサテライトキャノンを撃てるのはいつの日のことか。

シナリオ23: 祝!! ウッソとジュドーの復活。ウッソとガロードのレベルアップに励む。途中でウイッツとロアビィの味方増援もあるけど、そのままスッカリ忘れてたよ(笑)。この2人、後半は使わないだろうなぁ。

ノーマル

シナリオ20: コンテナ興味なし! ということで熟練度取得せず。フロスト兄弟をこの時点で倒すのは困難。だが、撤退ギリギリまでHPを減らし、熱血が使えるパイロットの攻撃+援護攻撃で撃破。熟練度×

シナリオ21: 目的地到達は、よほどのことがない限り大丈夫だと思うが…… GXは装甲が薄く、過信しているとすぐ撃破されてしまう。味方増援と合流するまでは、地形効果を得るために地上に。熟練度○

シナリオ22: ジェニス8機に対して、GX1機のみで戦わなければいけないのだが、可能な限り無理をしてなんとかジェニスを倒す。味方増援も合流し、既定ターン以内の敵全滅はギリギリOK! 熟練度○

シナリオ23: 熟練度に余裕があればよかったのだが、だいぶ先の熟練度分岐を考えると、ここでの調節は必至。できればガバリエは倒しておきたかったのだが……。資金とBSが魅力だけに、悔いが残る。熟練度×

イージー

シナリオ20: ソシエはコンテナを取るより、敵を倒すのに夢中だったのでいつの間にか熟練度を取り逃がす(いや、それでいいんだけど)。強そうなフロスト兄弟はシャギアから攻撃して、丁重に退却してもらった。

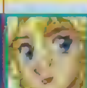
シナリオ21: 敵に追われて急いで目的地に向かっていたら、つい熟練度を獲得してしまいそうになる。危ない危ない。4ターン目わざと目的地の一歩手前に待機。対ビームコーティングは魅力だが、まだまだシャギアは怖い。

シナリオ22: またもや、わざとゆっくりプレイ。GXの射程が短いので、なかなか反撃できないので意外にターン数が経過してしまう。どうでもいいけどエアマスターはテキサスマックを思い出させる……。

シナリオ23: 今度はランドシップに乗っているので、そうそう撃墜する心配のないホーラ。グレートマジンガーが復帰するので倒せないこともないが……。ちなみにXよりZZのほうが高く売れそうだと思った。



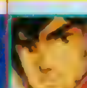
あの大きな大砲がついてる機械人形に乗りたいわ。あら、乗れないわ、残念ね…。



4人乗りっても、頻繁に使う精神コマンドは全部ジャミルが持ってんのよね。トホホ…。



サテライトキャノン、目に焼き付けておけ。もう二度と見れないかも知れないぞ。



つーかZZ売るよ。俺キュベレイ乗るからさ。あの変なガンダム2体も付けるよ。

ちょっといい…はみだしコラム

特定の地形適応をAにするアイテム(防塵装置やミノフスキークラフトなど)は、ユニットだけでなく武器の地形適応もAにしてくれる。これなら、もし入手したユニットが宇宙専用だったとしても、地上でまともに使えるようになるのだ これは便利なので、ぜひ覚えておこう

シナリオ24

月の民

一手もムダにできない、シビアな戦いが続く!!

熟練度条件 4ターン以内に敵を全滅。

序盤は、このルートで初登場となる「∀ガンダム」系と「0083」系キャラだけでの戦い。熟練度アップ条件にある、4ターン以内に全滅させることは、レベル的にかなりつらい。新西暦編でコウたちのレベルを上げておけば多少はラクだが、それでも敵の数が多いので、ムダな行動は許されない。最初のターンから、敵に向かって一斉に行動を開始しよう。このとき、多少無理してでも、必ず反撃を行うこと。「援護」を持つキャラが多いので、できるだけ密集させて援護を発生させやすくしよう。1人離れた場所にいる∀は、4ターン以内の戦線到達はほぼ不可能。しかし敵の増援もあるので、移動させておくことを忘れないように。初期配置の敵を全滅させると敵の増援があるが、あとはゆっくり戦っていけばOK。


◀∀はこの時点ではまだ地上ユニット。


▶長距離の援護攻撃ができるライディーンが要となるぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
ハイブリッドアーマー	コレンの撃墜
ドンキーのパン	コンテナ（8・10）
プロペラントタンク	コンテナ（4・8）
コンピューター・コア	クリア時、熟練度12以下
デュアルセンサー	クリア時、熟練度12以下
資金50000	クリア時、熟練度5以下

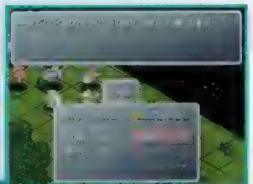
シナリオ25

機械の獣たち

ザコは無視!!　目標地点への到達を目指せ!!

熟練度条件 4ターン以内に勝利条件を満たす。

このマップから、アムロやゲッターチームなどの主要キャラがいよいよ合流だ。勝利条件は敵を全滅させるか、味方がマウンテンサイクルに到達するかのどちらかだが、4ターン以内に全滅させることは不可能。ここは、マウンテンサイクルへの侵入を目指そう。侵入するユニットは、ノインのトーラス（飛行形態）が適任だ。彼女は「加速」を持っているので、毎ターン使えば楽勝で到達できる。その他の味方はザコを無視して前進し、侵入口を塞ぐ敵を撃破することを目指す。νガンダムなどの足の遅いユニットは母艦に搭載して、一歩でも先を目指すこと。敵のほとんどが機械獣でHPが高いうえ、1EP、2EP、3EPと敵増援が発生する。ザコ相手に立ち止まっていると間に合わないぞ。3PPには味方の増援もあるが、位置的に間に合わない。


▶ノインは「加速」を毎ターン使って目標地点を目指せ。


◀敵を倒そうとは考えず、反撃だけしながら前へ前へと進軍。

●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	コンテナ（12・20）
カートリッジ	コンテナ（21・21）
プロペラントタンク	コンテナ（2・3）
資金20000	コンテナ（14・13）
資金30000	クリア時、熟練度5以下
ブースター	クリア時、熟練度5以下

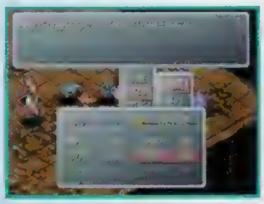
シナリオ26

百年の恋

スーパー系のレベルがモノを言うマップだ!!

熟練度条件 ポゥを撃墜。

このマップでは、ポゥを撃墜すれば熟練度が上がるのだが、ポゥはHPが50%以下になると撤退してしまうため、かなり厳しい。まずギリギリまで削っておき、気力MAXのゲッターが「熱血」のシャインスパークを撃てばなんとか撃墜可能。「熱血」を使えるのはレベル20後半なので、そこまで育てていることが絶対条件となるぞ。最低でも24にはなっているだろうから、このマップで上げることも可能だ。上がっていない場合はわざと全滅し、コンティニューを使って何度もこのシナリオを繰り返すといい。また、ボルテスで撃墜する場合は、「熱血」の超電磁ボールに加えて、援護攻撃を発生させておくこと。なお、ポゥ以外の敵をすべて倒しても撤退してしまうので、ザコを最低一体残しておこう。ちなみに2PP以降、コトセットでウィルを説得できるが、仲間にはならない。


▶「熱血」は絶対必要。このマップ内で覚えよう。


◀倒せればアイテム&熟練度ゲットでかなりおいしい。

●入手アイテム

アイテム	条件
Iフィールドバリア	ポゥを撃墜
ナノマシンユニット	ハリーを撃墜
テム＝レイの回路	ウィルを撃墜

シナリオ27

黒歴史の遺産

ガンダム試作2号機を撃墜せず、足止めしよう!!

熟練度条件 ガンダム試作2号機の離脱を阻止。

最初の目的はマップ上方にあるマウンテンサイクルの防衛。部隊を2つに分け、マウンテンサイクル周辺で敵を迎え撃とう。5EPまたは敵全滅後、ガンダム試作2号機が出現。この試作2号機のHPを10%以下（難易度ハードの場合）にすれば、熟練度がアップする（ただし、撃墜してしまうとゲームオーバー）のだ。試作2号機はマップ南端へと逃げていき、取り逃がすとマップクリアとなってしまう。まずは急いで味方を派遣し、四方を取り囲んで動きを封じてしまおう。あとは地道にHPを削っていけばいい。ミドガルドは反撃をしてこないので安心して攻撃しよう。シャギアとオルバを倒したいなら、足止めしている間に倒そう。試作2号機のHPを10%以下にすると、敵はすべて撤退してしまう。なお、シャギアを倒すとオルバは撤退するので、先にオルバを倒すこと。


▲ガンダム試作2号機が出現したら、そちらに集中だ。シャギアとオルバを倒す場合、どちらもHP50%以下で撤退するので注意。

●入手アイテム

アイテム	条件
サイコフレーム	シャギアを撃墜
高性能照準器	オルバを撃墜
ドンキーのパン	クリア時、熟練度15以下
資金50000	クリア時、熟練度6以下
ハイブリッドアーマー	クリア時、熟練度6以下
ハリーの眼鏡	クリア時、熟練度6以下

ハード

モンシアやキースなどはおそらくこのマップクリア後は使わないだろうなぁ。と思いつつも、厳しいターン制限のためフル動員。やっぱ使えねぇ（涙）。ライディーンのおかげで何とかなったようなもんでした。

主要メンバー一斉に再登場。が、この熟練度条件の厳しさはどうだ!!　あと一手足りずに、何度もやり直すハメに。熟練度にこだわっていると、キャラのレベルが上がりにくいなぁ……。

竜馬のレベルが25だったので、このマップ中に上げてポゥを撃破。ポゥ以外を全滅させるとマズいのでウォドムを1体残していたのだが、こいつの攻撃がかなりウザかった。「∀」系の敵ってHP高いねェ。

試作2号機自体を取り囲むのは簡単。オルバとシャギアの撃墜のほうが面倒だった。手が足りずにハリーまで動員したのだが、ハリーはこのマップ限り（今のところ）で、クリアするといなくなってしまう（涙）。

ノーマル

ハードに比べれば、戦いにも余裕があるので問題はない。だが以前よりは敵のHPが若干高いので注意。また熟練度を上げたいのならば、援護攻撃は必須だ。しかし、味方増援も多いため戦力的には十分。熟練度×

機械獣たちは装甲・HPともに高く、さらに地形効果で防御力がアップしているので、早いターンでのクリアが難しい。ここではポイントは気にせずに、敵を全滅することを目標にした。長かったが。熟練度×

敵ユニットを全滅させると、ポゥのアルマイヤーは撤退してしまう。その前に倒したいところだが、HPが50%以下になるとやはり撤退してしまう。ポイントに余裕があるのでこの際無視でも……。熟練度×

ここでもガンダム試作2号機を止めなくてはならないのだが、マップ下方にあらかじめ配置するのが正解。取り囲んで足止めしているうちに、他の敵を掃討できればベストだ。フロスト兄弟は厳しかったが。熟練度○

イージー

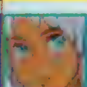
∀が登場……と見たら、乗っているキャラは知らない人。誰だ？　と思ったらロランの女装。原作を見てなかったので、ちょいとビックリ……というか残念。∀は飛べるのであれば最初から飛んでいてほしい。

目的地に敵より早く……と急いでいたら、またしてもうっかり熟練度ゲット。イージーで進めたい人は注意しよう。クリア後、ソシエを試作3号機（デンドロビウム）に乗せる。もう撃墜の心配はない。

ポゥが乗っているアルマイヤーはIフィールド機能がついているので、MSメインのチーム構成だとつらい。そのため放っておいて、その他のザコを倒していったら退却してくれた。ラッキー。

試作2号機は無視してマウンテンサイクルの防衛に力を注ぐ。核には近づかないのが一番である。このシナリオの地形はνガンダムなど、空を飛べないユニットにはちょっと厳しい。アイテムを使うか？

今日のひとこと


∀ガンダムって飛べないんですか？　それにしても初登場で戦闘に参加できないなんて。


このνガンダムで敵の足を止める!!　……と、届かない――。せめて空を飛べたなら…


ああ、ウィル……ああ……、ごめんなさい。（[illegible]）――…よしなに（アイテムゲット！）


なんか僕たちって、やっぱりこのゲームでもただのかませ犬っぽいよね、兄さん……

ちょっといい… はみだしコラム

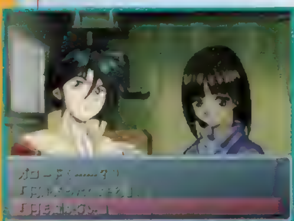
謎の戦闘シーン1：ゲームの中盤でティファがさらわれてしまうのだが、GXかダブルXでサテライトキャノンを撃つと、ちゃんと登場して力を貸してくれる（ガロードでなくてもOK）。撃つたびに抜け出してくるのか？　それとも、遠いどこかで祈ってるだけなのか？　…謎だ

シナリオ28
僕がニュータイプだ

敵の数が多いので、最初から一斉に行動せよ!!

熟練度条件 7PP以内に敵を全滅。

このマップは、初期配置の敵を全滅させればクリアと非常に単純。この間、敵の増援も何もない。しかし、熟練度をアップさせるには7PP以内にクリアしなくてはならないのだ。難易度ハードの場合、敵の数が多いうえにHPの高いガバリエが3機も出現する。かなりギリギリの戦いになるので、最初のターンから急いで敵の元に向かっていこう。足の速いユニットが先行してガバリエの集団に取りつき、3～4ターン目には攻撃を開始したい。精神コマンドを惜しみなく使い、総攻撃していこう。その他のウォーカーマシンはザコ同然なので、移動するついでに倒していこう（そのまたついでにコンテナゲットを忘れずに）。敵初期配置の敵を全滅させると、そのままイベントが発生してクリアとなるぞ。



◀マップ開始前の選択は、「何も聞かない」を選ぶことをオススメ。



▶敵ウォーカーマシンは弱い。移動しながら一掃できるぞ

●入手アイテム

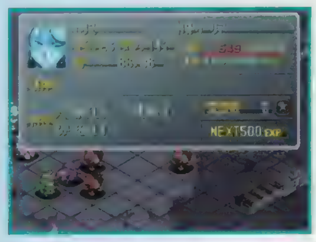
アイテム	条　件
ホバークラフト	ビックマンを撃墜
ハイブリッドアーマー	ホーラを撃墜
プロペラントタンク	コンテナ（14・26）
資金30000	クリア時、熟練度5以下
ブースター	クリア時、熟練度5以下

シナリオ29
共鳴する力

カリスは出現したそのターン中に撃墜せよ!!

熟練度条件 カリスを撃墜。

目的が数段階に変化する、忙しいマップだ。最初のマップはガロードが基地に辿りつけばOK。カトルと常に隣接して援護を発生させていれば、簡単にクリアできる。なお、3PPには味方の増援もあるので、ここでジャミルをレベルアップさせておくといいぞ。2回目のマップでは、ヒイロとデュオが目標地点に達することが目的となる。これは一目散に目標地点を目指さないと間に合わないので注意。その後は味方の増援が登場し、目的がカリスの撃墜に変わる。さらに、カリスを撃墜するとパトゥーリアが登場。以降は、パトゥーリアにある程度ダメージ（難易度によって異なる。ハードの場合30%以下）を与えてガロードが隣接すれば、晴れてクリアとなるのだ。熟練度がアップする条件は、パトゥーリアを撃墜すること。パトゥーリアはHPも装甲も高いが、撤退することはない。スーパーロボット系の必殺技を総動員して一気に倒してしまおう。ここで倒してしまってもカリスは後でちゃんと仲間になるので、安心して倒していいぞ。



▲カリスは出現後集中攻撃。のちのイベントには関係しないので、遠慮は無用。

●入手アイテム

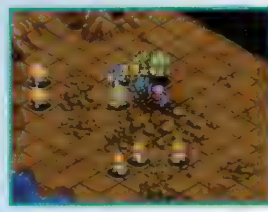
アイテム	条　件
サイコフレーム	カリスを撃墜（1回目）
バイオセンサー	カリスを撃墜（2回目）
Iフィールドバリア	カリスを撃墜（3回目）
ハイブリッドアーマー	エニルを撃墜

シナリオ30
過去からの侵略

内容はシナリオ27とほぼ同じだが、敵の増援が激しい!!

熟練度条件 ガンダム試作2号機の離脱を阻止。

敵味方ともに増援の激しいマップ。最初は「魔装機神」系＋「ガンダムW」系の一部のみで戦うことになる。3PPにカトルとデュオが増援として登場するので、うまく「援護」を使いながらしのいでいこう。5EPになると、敵増援としてガンダム試作2号機が出現。これのHPを10%以下（難易度ハードの場合）にすれば熟練度がアップする（やはり撃墜するとゲームオーバー）。試作2号機は南端に向かって移動していくので、6PPに登場する味方増援を素早く移動させ、取り囲みながらひたすら攻撃してHPを削っていこう。最終的には、コン・バトラーVが「てかげん」をかけ、強力な一撃を加えよう。6EPには試作2号機の逃走経路にマサキとヒイロが増援として登場するので、取り逃がしてしまうことはないハズ。勝利条件を満たすと敵はすべて撤退してしまう。シャギアとオルバを倒したいなら、試作2号機のHPを10%以下にする前に倒しておくこと。ただし、シャギアを先に倒してしまうとオルバも撤退するので注意。オルバ→シャギアの順で撃墜していこう。



◀序盤はつらいが、試作2号機の阻止はシナリオ27より楽

●入手アイテム

アイテム	条　件
高性能照準器	シャギアを撃墜
ナノマシンユニット	オルバを撃墜
テム＝レイの回路	コンテナ（1・17）
資金50000	クリア時、熟練度6以下
ドンキーのパン	クリア時、熟練度6以下
ハイブリッドアーマー	クリア時、熟練度6以下

シナリオ31
地上をこの手に

最後まであきらめずに、敵の攻撃を回避しよう

熟練度条件 バットを撃墜。

いきなり孤立してしまうゲッタードラゴン。しかも、移動と分離ができないうえに、気力も50にまで下がってしまっている。マップは森が多いので、あらかじめ飛行可能なユニットにブースターなどを装備させておこう。そして、スタートと同時に、一気に救出に向かうのだ。ゲッタードラゴンは、毎ターン「ひらめき」と「集中」をかけておいて、自分からは攻撃しないように。そして、最初のうちは「防御」に徹し、HPが少なくなって「底力」が発動したら「回避」を選択して、受けるダメージを軽減しよう。なお、バットを倒すか、バット以外の敵を全滅したり、7EPを迎えると、すべての敵が撤退するので注意。また、バットはHPが40%以下になると撤退してしまう。バット以外に敵を1機残した状態で、確実に撃墜しよう。



◀敵の数が少なくなってきたら、コンテナを回収



▶ゲッタードラゴンのENは0のまま。回復はしないぞ。

●入手アイテム

アイテム	条　件
超合金Z	バットを撃墜
資金15000	コンテナ（18・16）
BS400	コンテナ（9・18）

ハード

7PPというのは、長そうに見えて何気にツライ。ザコが多いだけでなく、ガバリエの数まで増えるのが厳しい。特定のキャラを育てようとしたが、結局は総力戦になった。ハードモードの宿命か。

パトゥーリアの撃墜は簡単。ベルディゴの撃墜場所に現れるので、現れたとたんいきなり取り囲んで撃破した。撤退はしないけど、尋常じゃなく固く、こいつの撃墜に手一杯。ザコを何体か逃す羽目に。

防御した試作2号機が、こんなに強いとは!! 反撃してこないのはある意味ラクではあるけど、必要な手数が増えるんで面倒だった。取り囲んでる間はザコ殲滅に専念できるんで、十分稼がせてもらいましたが。

いきなり危険な状態から始まるこのマップ。しかも、熟練度を上げるためには、一番奥にいるバットを倒さなければならない。難易度を上げないなら、ザコの全滅だけでよいから、かなりラクに違いない。

ノーマル

敵の増援がないため、安心して進軍できた。デラパスギャランとガバリエは撤退しないので援護攻撃をうまく使い、7ターン以内に敵を全滅させた。余裕があれば、幸運などを使いたかったが。熟練度○

パトゥーリアの大きさに戸惑ったが、撤退はしない。近距離武器は弱いので接近して攻撃がベスト。だが遠距離武器は強力！ 避けきれないと大ダメージを受けてしまう。イベントを起こさずに撃墜だ。熟練度○

ガンダム試作2号機がマップ左に登場するが、初期配置の味方機をあらかじめ進軍させる必要はない。味方増援で移動力の高いユニット、または加速コマンドが使えるものを出撃させれば問題なし。熟練度○

ゲッタードラゴンは移動も変形もできないため、敵に集中攻撃をくらってしまう。ここは地形効果を得たり防御でしのぐ。ギリギリの戦いだったので、バット将軍まで気が回らず。というか無理。熟練度×

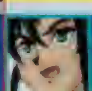
イージー

サテライトキャノンをなかなか撃つ機会がない。イージーでは敵の数が少ないのでなかなか気力をためられないのだ。ガロードもティファも「気合」を覚えないし。やはり「激励」を覚えるキャラを育てるか。

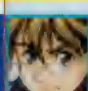
倒すたびに違う機体に乗って現れるカリス。人工とはいえニュータイプだけにかなり強敵。ここであることを思い出し、フリーデンクルーを育て始める。もちろん戦闘シーンはすべて表示だ（笑）。

どうでもいいが今回「魔装機神」系のユニットがやや使いにくい。運動性がそれほど高くないくせに、MSより防御力が低い。ちょいと中途半端な感じ。まぁ、改造してあげればだいぶ使えるようになるけど。

ゲッターのENがゼロなのはいいが、HPまで半分になっているとは……。最初知らずにプレイして、しっかりゲームオーバーになった。「信頼」を持つキャラを出撃させておくと楽にクリアできる。



あのガソリンで動くロボット、ミサイル撃つだけでいちいち走るなぁぁ!! 長いんだよぉぉ!!



せっかく久しぶりに登場したというのに、ただ逃げるだけかよ。まあ、逃げるのは得意だけど。



こちらトロワ、援護する……。すまないが、地上に降りてくれないか――。このままでは援護できない。



ガンダム試作3号機で、アイテム回収してみました。私もけっこう役に立つでしょ？

ちょっといい… はみだしコラム

謎の戦闘シーン2：グレートマジンガーのグレートブースター。果たしてあれは、どこから射出されてくるのか？ 母艦に積んでいるとも考えられるが、母艦のないときにも使えるし。それだけならまだしも、敵となった鉄也が射出を要求しても、ちゃんと飛んでくるのはスゴイ…。

シナリオ32
謎のランドシップ

迅速に移動して、ティンプの退路を断て！

熟練度条件　ティンプが逃げ始めてから3ターン以内に撃墜。

いきなりアイアン・ギアーとダイターン3の戦闘になるが、3PPになるとダイターンは仲間になるので、攻撃しないように。3PPになると、他の味方も増援として登場するぞ。さて、熟練度を上げるためには、逃げ始めたティンプを撃墜しなければならない。ティンプが逃げ始める条件は、ティンプのHPが70%以下になるか、敵を5機以上撃墜すること。そこで、味方が登場したら、ザコを撃墜しないようにしつつティンプに接近し、まわりを囲みつつ攻撃しよう。そうすれば、条件を満たしても移動することはできない。ティンプを撃墜すると、敵も撤退するぞ。



◀アイアン・ギアーを、こちらに逃がそう。



◀ガロードが出撃すると、敵にエニルが登場するぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
メガブースター	ティンプを撃墜
カートリッジ	エニルを撃墜
BS500	コンテナ（12・12）
リペアキット	コンテナ（11・3）
資金100000	クリア時、熟練度8以上17以下
資金50000	クリア時、熟練度7以下
BS300	クリア時、熟練度7以下

シナリオ33
Loreleiの海

DX登場までに、敵の数を減らしておく!!

熟練度条件　DX登場後、3ターン以内に敵を全滅。

マップのほとんどが海で、移動力がモノを言うマップ。出撃選択は、空を飛べて移動力の高いユニットで編成しよう。最初の目的は、5ターン以内にジャミルがDXに隣接すること。これはさほど難しくないが、ギリギリまで粘って1機でも多く敵を倒しておこう。とくに4PPに起こるGビットのイベントは確実に発生させておきたい。初期目的をクリアすると、敵味方の増援が起こり、3ターンの間DXを防衛することへ目的が変更される。つまり3ターン後に自動的にクリアとなるのだが、熟練度を上げるためには敵を全滅させないとならない。味方の増援は多いので難しくないが、最初の段階で敵の数を減らしておけば、なお楽になるぞ。



▶ジャミルのレベルが上がってないとチトつらい。



◀5ターンでゲームオーバーになるので、資金と経験値稼ぎに最適のマップだ。

●入手アイテム

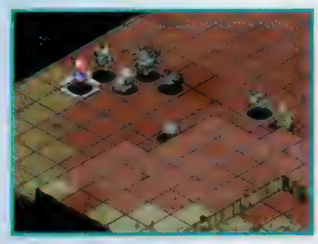
アイテム	条件
高性能レーダー	シャギアの撃墜
ミノフスキークラフト	オルバの撃墜
資金20000	コンテナ（17・10）
VRメット	コンテナ（16・19）
資金50000	クリア時、熟練度7以下
BS300	クリア時、熟練度7以下

シナリオ34
大地の守護神

いよいよオリジナルの敵、アンセスター登場!!

熟練度条件　戦闘マップ1で6PP以内にダンテを撃墜。

最初は鉄也とジュンのみでスタートし、2PPにダンクーガが味方増援として登場する。熟練度を上げるには6PPまでにダンテを倒さなければならないので、ひとまずはこの3体でダンテを目指して進軍。この間ザコはすべて無視し、ひたすら先へ進んでいこう。そうしないと間に合わないので注意。4PPになれば味方母艦が登場するのだが、それまで待っていられない。ダンテはマップの一番奥に陣取って動かないので、ザコにかまっている暇もないぞ。ただし、ダンテの撃墜は鉄也だけでは難しいので、4PPの味方増援のスーパー系を急いでダンテのもとに向かわせよう。その他は鉄也の移動を邪魔する敵の撃破を最優先。ダンテを倒すと敵はすべて撤退するので、経験値稼ぎは諦めたほうが無難。そして見事ダンテを倒せれば、いよいよオリジナルの敵メカ、スレードゲルミルが出現するぞ。これはHPが70%以下になると撤退するので、とっととお帰り願おう。ここで倒すことは不可能に近い。



▲グレートとダンクーガをとにかく先行させて、1ターンでも早くダンテへの攻撃を開始しなくてはならないぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
超合金Z	ダンテの撃墜
精神エナジー装置	ゼンガーの撃墜
コンピューター・コア	コンテナ（6・12）
デュアルセンサー	コンテナ（12・23）

シナリオ35
もう逢えない気がして

敵を全滅させるだけの単純なマップだけど……

熟練度条件　戦闘マップ1で3ターン以内に敵を全滅。

最初は、ガロード、ギャバン、ソシエ、メシェー、プル、ファ、プレシアが強制出撃してスタート。多くの人は、この時点で使いものになるのはガロードだけだろう。最初はガロードを中心に戦っていこう。ただし、難易度ハードでは昼のマップになり、サテライトキャノンは使えないので注意。初期配置の敵を全滅させると敵の増援が発生し、次のターンで味方の出撃選択ができるようになる。あとは一斉に動いて敵を倒していこう。敵の増援を全滅（または増援から3ターン後）させると、再び敵の増援が発生。そしてそれを全滅させれば熟練度がアップする。条件だけ見ると単純で簡単そうだが、2回目の増援が出現してから3ターン後のEPになると、イベントが発生して敵はすべて撤退してしまう。敵はそう強くないが、なるべくユニットを遊ばせないように。クリア後は、熟練度15以上だと「果てしなき大空に誓う」へ、14以下だと「破れかぶれのラグ」へと進むぞ。



▲序盤はおそらくガロードだけが頼り。難易度ハードの場合、昼のマップになるのでサテライトキャノンは使用不可。

●入手アイテム

アイテム	条件
BS400	コンテナ（19・20）
スラスターモジュール	コンテナ（29・12）
ナノマシンユニット	コンテナ（31・20）
資金50000	クリア時、熟練度7以下
BS500	クリア時、熟練度7以下

ハード

（シナリオ32）多少敵が多くても、ここまでたくさんの敵を倒して充分にレベルが上がっているので、それほど苦労はしなかった。○○○○が遠いので、アイテム回収を忘れそうになった。危ない危ない。

（シナリオ33）初期配置の敵は、最初のターンにカミーユを単機先行させて反撃でダメージを与え、次のターンで一気に攻めれば、3ターン以内に全滅できた。おかげでその後の熟練度アップ条件がえらく簡単だった。

（シナリオ34）これまたターン制限が厳しい。ハードの場合敵が多過ぎて移動の邪魔をされる。移動をさえぎる敵を優先して倒しつつ、ダンテを倒すので精一杯。ゆっくりプレイすれば資金も経験値もかなり稼げるのに……。

（シナリオ35）ほとんど印象に残っていないマップ。熟練度を上げるのもそれほど苦労はしない。だが、このマップに限らず、ハードだとマップが昼になる場合が多いので、今だにサテライトキャノンを撃てず……。

ノーマル

（シナリオ32）ティンプのギブロスが撤退しようと画面端まで移動しようとするが、四方を囲んでしまえばじっくり戦える。迅速に行動していかないと、間に合わないぐらいシビアかもしれない。援護は必須だ！　熟練度○

（シナリオ33）敵増援が現われるので、可能な限り初期配置の敵を撃破　数は多いがスカル小隊とGファルコンが味方増援で登場するので、既定以内に全滅させるのは問題ない。フロスト兄弟もたいしたことはない。熟練度○

（シナリオ34）熟練度を獲得したければ、速攻でダンテを撃破しなければいけないのだが、25話終了時点でのポイントによってルート分岐があるので、ここでの調節を考える。ギリギリなので取らないことに。熟練度×

（シナリオ35）最初の敵配置地点が遠いため、あらかじめブースターを装着するなり、飛行ユニットに乗せかえるなりして対応。ここでは分岐があるため、熟練度を取る場合と、取らない場合の2タイプに分けた。熟練度○×

イージー

（シナリオ32）このシナリオでアイアン・ギアーとダイターン3が同じぐらいの大きさと判明。ちょっとビックリ。それにしても4人乗りのダイターンがこのシナリオだけなんて……。せめてギャリソンだけでも。

（シナリオ33）一定のターンが過ぎると自動的にゲームオーバーになるので、ここでキャラを育てようかと思ったが、セリフが多いのでやめる。Gビットを使うなら、GXにジャミルを乗せるしかないが……。

（シナリオ34）グレートマジンガー（とビューナス）だけのスタート。望むところだ。こんなときのためにフル改造をしたと言っても過言ではない。が、張り切りすぎて熟練度をゲット。ふっ、強すぎるな……グレート。

（シナリオ35）普通の人なら初期配置メンバーで「やばい」と思うのだが、どっこいソシエはデンドロビウム、メシェーはドーベン・ウルフと実はこの2人がメインキャラ。この時点ではむしろガロードのほうが足手まとい。

今日のひとこと

ガンダム試作3号機のメガビーム砲さえあれば、ザコなんかあっという間よ。

ルチル、聞いてくれ。乳のでかい女にGXの席を取られそうな予感がするんだ。

鉄也、私が援護するわ。ああちょっと、置いていかないで！…もしかして私が遅い？

サテライトキャノンを撃てばいつでもティファに会えるさ、って、月が出ねえ!!

ちょっといい…はみだしコラム

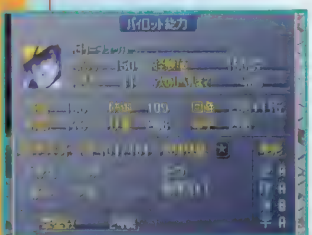
[illegible] んとあるのに、なぜかその後バトロイドに変形可能。しかも、使うとガルドはお星様に(笑)。でもしっかり生きているうえ何度でも使[illegible]

シナリオ36
破れかぶれのラグ

あらかじめ強化パーツを装備して、戦闘に備えよう

熟練度条件 コンテナをすべて回収する。

敵よりも先にすべてのコンテナを回収しなければならない。そのためには、あらかじめZZにブースターを装備しておかないと、マップ左端にあるコンテナを敵に奪われてしまうぞ。そして、ブングルローバーとブングルスキッパーにもブースターを装備させておけば、ザブングルを分離させて、コンテナを回収できる。もうひとつ注意してもらいたいのが、ブルメとダイクが強制出撃してしまう点。このマップでは、WMのみ乗り換えができないので、ギャロップに強化パーツをつけて、彼らをフォローするように。すべてのコンテナを回収したら、敵の増援が出現。ラグはジロンで説得可能。ラグを味方にしたときに、敵がいなければ敵と味方の増援が登場。ラグが仲間になったときに敵がいれば、味方の増援。その次のターンのEPか、敵の全滅で敵の増援が出現するぞ。味方の増援が登場したら、ギャロップを最優先で守ろう。



◀このシナリオでフォッカーを出撃させると、最初から気力150で登場してくれるぞ。

●入手アイテム

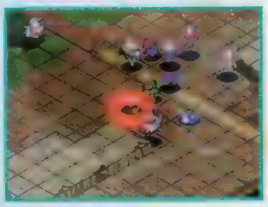
アイテム	条件
高性能レーダー	カラスを撃墜
高性能ガソリンエンジン	グレタを撃墜
資金20000	コンテナ（12・10）
資金5000	コンテナ（18・13）
資金30000	コンテナ（17・5）
資金15000	コンテナ（19・11）
BS300	コンテナ（15・12）
BS400	コンテナ（20・16）
BS500	コンテナ（19・7）

シナリオ37
捨て身と捨て身の大戦闘

運動性の高いユニットをメインに出撃しよう

熟練度条件 3PPまでにカラス以外の敵を全滅。

カラス以外の敵を全滅させなければならないのだが、2ターン目までにカラスのHPが70%以下になると「ド根性」を使うので、3PPまでは完全に無視するように。移動力の高いユニットでザコを一気に撃墜して、熟練度を上げてしまおう。問題なのは3PP以降。3PPにカラスとコトセットの強制戦闘が起こる。その後、ジロンがウォーカーギャリアに乗り換えて登場し、カラスと強制戦闘が起こる。それから、敵の増援に飛行WMのドランが増援で現われる。このときに、アイアン・ギアーのHPが減っているので、敵に囲まれて撃墜されかねない。まずは、アイアン・ギアーのHPを回復しよう。ドランは運動性が高いので、WMだからといって油断すると、こちらの攻撃が当たりにくい。せめて「集中」をかけてから攻撃するように。



▶強制戦闘後カラスは「根性」でHPを回復するぞ。



◀最新型WMのウォーカーギャリアの登場で、大幅に戦力アップ

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能照準器	カラスを撃墜
VRメット	コンテナ（25・14）
資金20000	コンテナ（21・24）
資金50000	クリア時、熟練度9以下

シナリオ38
暗黒大将軍の挑戦

熟練度入手のチャンスが2回ある、特殊なシナリオ

熟練度条件 マップ1:敵全滅。 マップ2:暗黒大将軍を撃墜。

戦闘マップ1では、スーパー系のボスクラスの敵が多いので、全滅を狙うのは難易度が高め。また、味方の増援（鉄也を説得した次のターンのPP）までは、ダンテのHPが80%以下になると「ド根性」を使ううえ、鉄也を説得すると、敵の増援も登場するなど、困難である。そこでここでは、素早く甲児で鉄也を説得し、すぐにダンテを撃墜すれば、戦闘マップ1はクリアとなる。戦闘マップ2では、いきなり無数のダンテに囲まれるのだが、実はどれも本物なので、全部を倒さなければならない。鉄也のHPが30%以下になるか、ダンテが残り2体になるか、3PPになると、味方と敵の増援が登場し、鉄也のHPが回復する。あとは、暗黒大将軍を倒すだけでクリアとなるうえ、戦闘マップ1で熟練度を上げていなければ、熟練度も上がる。なお、暗黒大将軍は、HPが30%以下になると撤退してしまうので、残りHPに注意しながら攻撃していこう。



▲戦闘マップ1で熟練度を上げないのであれば、パイルダーで鉄也を説得し、一気にダンテを倒す手もあるぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
超合金Z	あしゅらを撃墜
カートリッジ	シャーキンを撃墜
サイコフレーム	ガレリィを撃墜
バイオセンサー	ゴーゴンを撃墜
超合金ニューZ	暗黒大将軍を撃墜

シナリオ39
女の心をあやつれば

ジロンを孤立させないように、「集中」を忘れるな

熟練度条件 ティンプを撃墜。

最初は3機しかいないが、2PPと3PPに味方の増援があるので、急いで戦闘をしかける必要はない。ただ、3EPになると、ジロンが敵陣の中に強制移動してしまうので、3PPで絶対に「集中」をかけておくこと。ここからは迅速な行動が求められる。なぜなら熟練度を上げるために撃墜しなければならないティンプがマップ右端に到達すると、撤退してしまうからだ。しかし、ティンプを倒すと敵はすべて撤退してしまうので、ティンプの四方を味方ユニットで囲んで動けなくしてから、残りの敵を全滅させよう。また、ギア・ギアのHPが90%以下になってもすべての敵が撤退してしまうので、ティンプとギア・ギアには手を出さないようにしよう。



◀敵陣のど真ん中で、ジロン大ピンチ！



◀エルチはジロンで2回説得すると撤退するぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
メガブースター	ティンプを撃墜
VRメット	キャローンを撃墜
ミンメイ人形	ブレーカーを撃墜
資金50000	クリア時、熟練度9以下
BS600	クリア時、熟練度9以下

ハード

パズルのようなイベントが大変そう。しかし、資金やBSに余裕があるならば、無理してコンテナを回収しないで、あらかじめラグの出現位置で待機すれば、簡単にクリアできそうなシナリオだと思う。

ウォーカーギャリア登場のシナリオとしては、ハードよりも若干難しそうな気が……。きちんとレベルを上げていないと、ドランと戦うときも大変そうで、ちょっとだけハードで良かったな、と思う。

敵がきつそうなシナリオ。これだけ強敵がたくさん出てくるうえに、2部構成とはご愁傷様です。まあ、熟練度を上げるチャンスが2回もあるのだから、楽と言えば楽でしょう。頑張ってほしい。

いきなり洗濯とはほのぼのしてるね。あ。そのまま洗濯してたユニットを動かさないで洗濯し続けてますよ、この人。ちょっとおもしろいかも。戦闘自体は、油断すると全滅しかねない難しさみたいだね。

ノーマル

どうしても一番上のコンテナが取れない。出撃前に強化パーツでブースターなり装備しないと取れないようだ。さらに、敵増援に囲まれてピンチに！　ということで、出撃前が大事ということだ。熟練度○

既定ターン数がかなりシビアに見えるが、援護攻撃や、倒す順番を考えながら戦闘すれば大丈夫。というか、ここではそれがとても大事。これからのことも考えて援護できるキャラを把握すること。熟練度○

泣きそうな状態の最初のマップ。ダンテさえ倒せばクリアだが、この場合熟練度は手に入らない。ここは速攻でダンテ撃墜がベスト。熟練度は次の暗黒大将軍を倒すことで獲得あえて欲張らず。熟練度○

味方増援でハリーのスモーが仲間になるので、集中をかけて敵部隊に特攻させる。これが効を奏し敵部隊の戦力はガタ落ち。ティンプのギブロスも、増援が間に合い撃墜に成功！　逃げる前に囲め！　熟練度○

イージー

熟練度を上げないために「BS300」のコンテナだけ敵に取らせる。どうやらフォッカーは酔うと気力が上がるらしい。できれば常に飲酒運転でお願いしたいところ。スーパー系のキャラも…（未成年は除く）。

カラスはHPを回復するのでかなりうっとうしい。なんかウォーカーギャリアが強そうなので、遅ればせながらジロンを育て始める。どうやらサブパイロットはチルよりラグのほうがいいみたい。

グレートマジンガーが敵になったとき、誰よりも気が遠くなったのが私であろう。まさかフル改造がこんなところで仇になろうとは……。敵の気持ちがちょっとわかったシナリオだった。

ラグをサブパイロットにしていたので、毎ターン「集中」をかけなんとかしのいだ。勢いでティンプを囲んで動けないようにしたが、倒すと熟練度が上がるので、適当にいじめて逃がしてあげた。



隊長は酔うと、いつもこうなんですよね。一緒に出撃できなくて良かったかも。



コンテナにつられて出てみたら、敵に囲まれてるよ。欲は出しちゃいけないね。



なんだなんだぁ!?　普通本体を倒したら分身は消えるもんだろ！　汚ないぞ、ダンテ!!



かつてズゴックに乗って戦ったこともある私だ。ここではカプルで出撃する！

シナリオ40
果てしなき大空に誓う
目まぐるしく展開するイベントに燃えろ!!

熟練度条件 7PPまでに甲児がダンテを撃墜。

最初のマップでは、グレート、マジンガー、ゲッターチーム、獣戦機隊のみでの戦い。2PPに獣戦機隊はダンクーガに合体するものの、ゲッターチームは合体できないので注意。ただ、敵は弱いので気にする必要はない。ここで重要なのは、甲児のレベルを上げることだ。2度目のマップでは、序盤からゲッターの合体不可イベント、敵として登場する鉄也など、目まぐるしくイベントが展開。熟練度は、7PPまでに甲児がダンテを撃墜すればアップする。グレート（敵）登場後、ダンテは甲児の近くまで移動してくるので、時間的には難しくない。甲児のレベルが最低でも26以上あれば楽勝だ。ただし、甲児のHPが30%以下になるか、7EPになるとイベントが発生し自動的にダンテはグレートに倒されてしまうので注意。その後、自我を取り戻す鉄也、高速合体するゲッターなど、ひたすら熱いイベントが展開。あとは、甲児、鉄也、竜馬の気力が150になるので、勝っても同然だ。



▲前半のマップで甲児のレベルをしっかり上げないと、後半のマップがツライ。ゲッターたちは合体できないので注意。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能照準器	ゴーゴンを撃墜
サイコフレーム	ガレリィを撃墜
超合金Z	ビクドロンを撃墜
超合金ニューZ	暗黒大将軍を撃墜

ハード これを見ずして『α外伝』は語れないほどの熱いイベントが凝縮されたマップ。つらい戦闘を乗り越えたあと、最終的に竜馬、鉄也、甲児の気力が150になり、ほとんど無敵状態で敵を蹂躙できるのにも感動。

ノーマル ボスクラスの敵が数体出現するため、精神ポイントとエネルギーは考えて使わないと、暗黒大将軍戦が厳しい。熟練度を獲得することだけ考えれば、ダンテの撃墜なのでそこまで難しくはなかった。熟練度○

イージー なんかスーパー系が好きな人のためにあるシナリオみたい。イージールートのシナリオ38と似ている。甲児をあまり育てていないと熟練度アップは難しいだろう。もちろん私の甲児はいまだレベル20。

今回のひとこと

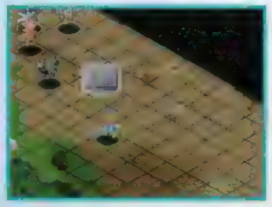


こちら鉄也だ。今はわけあって敵だが、グレートブースターを射出してくれ。

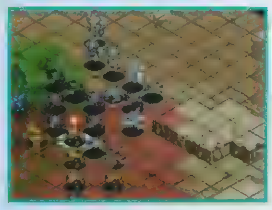
シナリオ41
ホーラの意地
アイアンギアの行動を先読みして行動せよ!!

熟練度条件 3ターン以内に勝利条件を満たす。

ダイターン3を含む4機の味方でアイアン・ギアーを取り囲めば初期目的クリア。これを3ターン以内に達成すれば熟練度が上がる。アイアン・ギアーはドームへと向かって移動するので、移動先を先読みして味方ユニットを動かしていこう。ただ、敵の数が多く密集しているので、取り囲むユニット以外は積極的に敵を倒していく必要があるぞ。勝利条件を満たせば、ジロンがギャリアに乗って登場する。あとはじっくり敵を殲滅だ。なお、敵を15体以下にすると敵増援があるので注意。また、アイアン・ギアーのHPを50%以下にするとホーラが「ド根性」&「気合」を使う。以降も、1ターン後EP「必中」、2ターン後EP「熱血」、3ターン後EP「熱血」&「必中」、4ターン後EP「ド根性」と、精神コマンドを使い続けるので、一気に倒そう。



◀足の遅いダイターンはダイファイターに変形



◀アイアン・ギアーの周辺の敵を最優先で狙おう

●入手アイテム

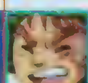
アイテム	条件
VRメット	クレタを撃墜
BS400	コンテナ（12・9）
資金15000	コンテナ（21・20）

ハード アイアン・ギアーの移動位置は、ザコ敵の状態により若干変わるようだ。一度移動場所を見てリセットした方がいいかも。熟練度アップより、その後の敵全滅の方がツライ。増援が多いので、修理ユニット必須かも。

ノーマル ホーラに奪われたアイアン・ギアーを囲むには、敵増援部隊の中に突入しなければ間に合わない。ちょっと怖いけど、移動力と運動性が高いユニットを使い、敵を撃破しつつ移動範囲を拡大すること。熟練度○

イージー 熟練度条件の厳しいシナリオ。ターン制限もあるのであまり経験値を稼ぐことができないみたい。しかしそれにしても、アイアン・ギアーをホーラに乗っ取られるとは情けないですな（笑）。

今回のひとこと



ウォーカーギャリアもやっぱり飛べないか。ミノフスキークラフト、余ってたかなぁ。

シナリオ42
イノセントの黒歴史
トロンとの戦いでは、約束を守るように!!

熟練度条件 5ターン以内にカラスを撃墜する。

最初はジロンとトロンがタイマンで戦う。ここでは、ジロンは絶対にパンチ以外で攻撃しないこと。飛び道具を使うとあとで悲しいことになる。トロンを撃墜する（ほとんど不可能に近いが）か、3PPになると敵味方の増援が発生し、トロンはNPCになってくれる。ジロンはそのままトロンの護衛につこう。このマップではカラス登場から5ターン以内に倒せば熟練度がアップするが、カラスは3ターン目にイベントで「ド根性」を使うので、実際は2ターンしか余裕はない。また、イベントでカラスはアイアンギアに強制移動で隣接する。スーパーロボット系をアイアン・ギアー周辺に配置しておき、イベントが発生したら一斉に攻撃して仕留めてしまおう。トロンを生き残らせるためにも、ザコは無視してさっさとカラスを倒してしまおう。



▶トロンとの戦いではパンチのみで。飛び道具は撃たないように!!



◀マップの途中でリューネが合流。ビリン＆マリアも増援として登場するぞ

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能レーダー	カラスを撃墜
ミンメイ人形	ゲラバを撃墜
高性能ガソリンエンジン	コンテナ（17・21）
資金15000	コンテナ（24・21）

ハード ビリンとマリアの登場は、ザブングルファンにとっては喜ばしいことだが、この時点ではダッガーに乗っていて役に立たない。それに、出撃数を考えると育ててる余裕はないかも知れない……。

ノーマル カラスのグレタ・ガリー突撃イベント後、アイアン・ギアーが敵に包囲されてしまう。が、近くに来てくれるのは好都合。周りの敵ユニットから倒して気力を上げて、グレタ・ガリーに集中攻撃！　熟練度○

イージー 何が悔しいって、イージールートでは姿すら見せないトロンが仲間になること。原作でも1話限りのゲストキャラのクセして、妙な存在感があったなぁ。いいなぁ～、ハードでやり直そうかなぁ～。

今回のひとこと



せっかく再登場したってのに、ただコンテナ回収しただけで終わりかい!!　ちぇっ。

シナリオ43
女いろいろ万華鏡
「ザブングル」系以外のキャラは気力が下がるので注意!!

熟練度条件 エルチが撤退する前に、ほかの敵を全滅。

最初の目的は、イサムが目標地点に辿りつくこと。イサムはイベントで気力が減るが、毎ターン「集中」をかけていれば墜ちることはない。初期目的をクリアするか、イサムのHPが50%以下になると敵味方に増援が発生し、敵の全滅に目的が切り替わる。しかし実際には、エルチのHPを50%以下にするか、ジロンでエルチを2回説得するとクリアとなる。このとき、敵を全滅していれば熟練度アップ。つまり、敵を全滅してからエルチを説得すればいいのだ。なおこのマップでは、「ザブングル」系以外のキャラ（ガルド、ミリアを除く）はラット熱にかかって気力が80になっている。「ザブングル」系を中心に出撃選択をしよう。ちなみにこのマップでは、ラット熱にかかったコトセットがNPCになって勝手に動き回る。このラット熱バージョンのコトセット、ちゃんと専用の戦闘ボイスが用意されているのだ。ここでしか見るコトはできないので、戦闘シーンはチェック!!　ちなみにその他のキャラのセリフは変化しない。



▲「ザブングル」系キャラが大活躍してくれる。その他の「気合」を持っていないキャラは、出撃させないほうがいいかも。

●入手アイテム

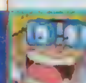
アイテム	条件
メガブースター	キャローンを撃墜
VRメット	コンテナ（8・14）
コンピューター・コア	コンテナ（21・12）

ハード ガルドはともかく、ミリアの強制出撃に青ざめた人も多いのでは。自分も案の定アッサリ落とされましたが、まぁいいかぁってな具合で（笑）。それにしても、ここでのコトセットの戦闘は必見です。

ノーマル 登場時に気力が低くなっているのを頭に入れてないと、攻略が苦しくなる。熟練度を取るためには、エルチ以外全滅させなくてはいけないので、援護と修理は基本。イサムとガルドが頼もしいかぎり。熟練度○

イージー しかし、ラット熱とは渋いエピソードだ。コトセットはちゃんと戦闘のセリフが変化するのに、そのほかのキャラは変わらない。アムロやクワトロの笑い声の戦闘シーンちょっと見たかった。

今回のひとこと



ひゃぁぁはっはっはっ!!　うひゃひゃひゃぁ、あーひゃっひゃひゃ!!（なぜかラット熱にかかる）

さらに激戦はつづく 次号予告!!
難易度ハードでの、限界ギリギリの熱い戦いはまだまだ続く!!　しかも後半戦の戦いは、さらに難易度が増し、ベテランプレイヤーをも悩ませてくれるのだ。そんな戦いを、電撃はしっかりサポート!!　次回もますます熱い攻略をお届けするぞ!!

グランツーリスモ3 A-spec

PS2

ついにというか、やっと発売の「GT3」。今回から怒濤（どとう）の攻略をスタートするぞ!!

4/28 RCG ▶¥6,800 ▶SCE ▶MC2（94KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

早めにシビックTypeRを買ってタイプRミーティングに出場。チューンなしでも楽勝で、全勝すれば350万Cr。プレゼントカー（何度も入手可能）も売れば相当な金に。（HAL）

ぜひ一度は味わってほしい、i.LINK6人同時対戦（＋カメラ2台）ですが、個人的な環境で実現させるとすれば……RCG好きが集まる大規模なオフ会しかないのでは？（平出）

80'sの敵車のハチロク。速いと思ったら、「頭文字D」の作者の愛車!?（フェロモン）



全世界のRCGファンが待ち望んだ最新作!!
これでGW（ゴールデンウィーク）は『GT3』漬けだ!!

GW直前の発売ということで、プレイする時間はたっぷり。GWに予定していたスケジュールをキャンセルしてでもプレイする人が続出するかも。というわけで、電撃PSでも攻略を始めていくが、今回は予備知識も含めた各モードの総まとめと、国内B級ライセンスの徹底攻略がメイン。予備知識に関しては、このページの下段にある注意事項をよく確認しておこう。なお、今作の「GTモード」は最初に買えるクルマが少なくバランスがキツめなので、「ライセンス」や「アーケードモード」を先にプレイして、クルマの挙動やコースレイアウトを把握しておいたほうがいいだろう。

ついに攻略始動!! まずはプレイ前の予備知識から!!

GT グランツーリスモ モード

さらに長く! そしてさらに熱く!! じっくり遊べるカーライフ・シミュレーション

レースで賞金を稼ぎ、愛車をチューンして、さらなるパワーアップをはかる。そんなオーソドックスなシステムながら、プレイヤーを飽きさせないのが「ライセンス試験」の存在。クルマの駆動方式による挙動の違いや、さまざまな走行テクニックが学べるので、これはじっくりとプレイしていこう。隠しカーの存在も、魅力の1つだ。

ライセンス試験



▲新たに「ラリーライセンス」も追加。オールゴールドを狙うと、さらに時間がかかりそう。

レースイベント



▲前作にあった「ワンメイクレース」も導入。レースカテゴリーが増え、完全制覇の道は遠い。

ARCADE アーケード モード

ソフト買ったら即レース そんなアナタにオススメ

とにかく走りたい。なにがなんでも走りたいという人向けのレースオンリーなモード。今作では、レースに勝つことで、隠しコースや隠しカーが徐々に出現していくシステムに変更され、今まで以上に楽しめるものとなった。タイムアタックや対戦もできる。

シングルレース



◀このモードはチューンができないため、クルマの基本性能のみで戦っていく。ダート戦は、敵車1台とのタイマンバトルだ。



▲GTモードで購入、またはゲットしたクルマも使用できる。

タイムアタック



▶決められたクルマで、特定のコースを規定のラップタイム内で走ればクリア。コースアウトや壁への接触は失格になるぞ。

Caution ご注意 プレイ前に気をつけておきたい注意事項

「GT3」を買ってきて、すぐにGTモードやアーケードモードをプレイしたい気持ちはわかる。でもその前に、知っておきたい注意点を把握しておこう。まず、オプションに入って、各種設定を確認すること。これを忘れると「なんで?!」ってことになる場合もある。

オプションに入って設定確認

オプション内には「GT FORCE（ステアリングコントローラ）」の設定や、ミッション設定などの重要な項目があるので、最初に目を通しておこう。



◀ASMとTCSの設定は、アーケードモードのみに影響する。

ミッション設定

初期設定は、オート。この設定は、GTモードに影響する。モード内での変更もできるが、マニュアル使用者は先に変更しておこう。

ドライビングアシスト ASM

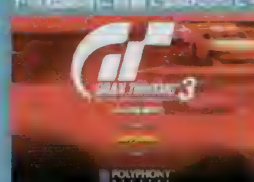
ASM（アクティブスタビリティマネジメント）は、スリップやスピンを防止するシステム。乗りやすいが、多少アンダー傾向になる。

ドライビングアシスト TCS

TCS（トラクションコントロールシステム）は、ハイパワー車[illegible]

セーブ&ロードの仕組み

GTモードのセーブは、「MY HOME」かメインメニューで。一方のアーケードモードは、メインメニューのみでセーブ可能。なお、ロードは起動時に自動で読み込んでくれる。



アーケードモードのセーブはメインメニューで!!

「グランツーリスモ3 A-spec RECEPTION」レポート（2001 4.17）

ARCADE MODE
アーケードモード

充実の進化をとげた純粋なRCGモード

タイムアタックや2P対戦など、手軽にレースそのものが楽しめるモード。このモードからプレイすれば、コースレイアウトがバッチリ覚えられる。ここでは隠し要素の出現条件などをメインに公開しよう！

新要素も追加され遊びごたえ満点！ レースジャンキーはコレでハマれ!!

アーケードモードは、レース中心のプレイをしたい人向けのモードだ。メインはシングルレース。これは、全34コースを勝ち抜いていくモードで、隠しカーも出現する。ただし、このクルマはシングルレース内のみで使えるもので、GTモードでは使用できない。そして、最速ラップへの挑戦ができるタイムアタックとフリーラン、画面分割による2P対戦や、ケーブルを使って最大6人の同時対戦ができるi.LINKバトルもある。

Single Race シングルレース
全34コースが続々出現！ 隠し要素を出す楽しみが倍増!!

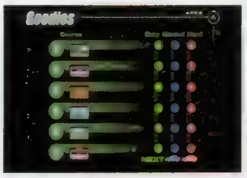
『2』では、GTモードのライセンス試験のクリア状況に応じてコースが増えていったが、今作は『1』同様、独立した作りになっている。レースに勝つことで徐々に進んでいき、同時に隠し要素もオープンになるのだ。これだけでもRCGとしては十分なボリュームで、わりと長く楽しめる。



◀GTカーにも乗れるが、その場合は敵車もGTカー・ヤル・マンカーに

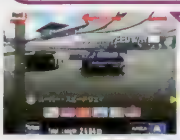
隠し要素を出す条件は？

全34コースは、6〜5コースごとにA〜Fの6エリアに分かれており、最初はAエリアのみがオープンになっている。EASY以上でエリア内の全コースで1位を取れば、次のエリアが出現。NORMALならさらに隠しカー1〜2台、HARDならもう1台隠しカーが出現する。クラスはどれでもOK。



◀てっとり早く隠し要素を出すなら、HARDのみクリアすればいいのだ。

最初に走れるのは6コース（Aエリア）



スーパー・スピードウェイ
Tarmac 2404m
ここはオーバルコース。基本的にはなんの問題もないが、なるべくアウト側を走って、コーナリング時の減速を抑えること。



ミッドフィールド・レースウェイ
Tarmac 3597m
ハイスピードコースだが、後半の「Castrol」と「JAGUAR」の看板があるU字は60km/h前後まで減速しないと曲がりきれない。



スモーキー・マウンテン
Dirt 3578m
ホームストレートからグラベル（未舗装路）へ入る第1コーナーは、グリップが一気に弱くなる。必ず手前で減速しておこう。



スイス・アルプス
Dirt 3290m
中間にある橋以外は、すべてグラベル。後半の右→左のコーナーでふくらむと、敵車に追いつかれることもあるので慎重に。



トライアル・マウンテン・サーキット
Tarmac 3922m
『1』から皆勤賞の定番コース。多少道幅が広くなり、またコーナーもゆるめになったので、走りやすくなった気もするが……。



ミッドフィールド・レースウェイ-II
Tarmac 3587m
ミッドフィールドの逆走コース。ホームストレート後の軽いS字は、スピードが乗っているので減速しつつ直線的に抜けよう。

Time Attack タイムアタック
規定タイムへの挑戦！ 10コースの難関がキミを待つ

決められたコースを規定のクルマに乗って、目標タイム内で走ればOK。内容的にはライセンス試験にあるタイムトライアルとほぼ同様のもので、コースアウトや壁に激突すると即失格となる。新コースの東京・ルート246（S2000 type-v）やコンプレックス・ストリング（RUF R-GT）も課題になっているので、どんなコースが気になる人は、ここで走ってみよう。



◀東京・ルート246は、アレンジされているが、知っている人には見慣れた風景。

リプレイオプション活用法



リプレイ専用のオプションは、リプレイ中にスタートでポーズをかければ、「REPLAY OPTION」という項目が現れる。このオプションでは、リプレイにさまざまな効果を加えることが可能。ここでその内容を解説しよう。

MODE

リプレイの再生方法を選択する。さまざまな角度から見てみると、自分の走りがよくわかる。エフェクトをかければBGVとしても◎。

- 通常の再生方法。TARGETの設定によっては、✚キー上下でカメラが追うクルマを変更することもできる。
- BGMとシンクロし、画面にエフェクト効果がかかる。激しいBGMだと、画面がめまぐるしく変化する。
- 競り合いになると、画面がズームアップされる。自動的にカメラが追うが、✚キーでのクルマの変更もOK。
- 特定のクルマを追いかけ、ラインがわかりやすいようなカメラワークで再生する。これも✚キーで変更可能。

TARGET

カメラが追うクルマを設定する。この設定しだいでは、✚キーによる変更ができない。

- MANUAL　カメラワークを任意のクルマを追いかけるようにする。基本的に、この設定なら✚キー上下による変更ができる。
- TOP　カメラを先頭グループに固定する。自分のクルマが先頭集団にいれば、この設定でもいいだろう。
- AUTO　カメラが自動的にクルマを選択。BGMとのシンクロや競り合い時には、この設定になる。

ITEM

リプレイ中に、さまざまな情報を画面に表示する。リプレイをBGVとして観賞したいときは、すべてOFFにしたほうがすっきりする。逆に、自分の走りを確かめたいときなどは、すべてONにすればいい。なお、耐久専用のアイコンもあるので注意。

- 速度とシフトの状況がわかる。シフト表示では、シフトチェンジのタイミングや適正シフトも教えてくれる。
- カメラが追いかけているクルマの車名を表示する。クルマに詳しくない人は、常に表示しておくといいかも。
- 88:88　現在のラップ数とラップタイムを表示。なお、ラップタイムは現在周回しているものしか表示されない。
- コースマップを表示。これは、通常のレースで表示されるものと同様で、プレイヤーと敵車の位置もわかる。
- ステアリングの入力状況を表示。コーナーなどでは、どれぐらいハンドルを切っているかがひと目で確認できる。
- タイヤの摩耗状況がわかる。耐久などのタイヤ磨耗するレースで表示され、そのほかのレースでは表示されない。
- アクセルとブレーキの入力状況を、バー表示によって視覚的に確認することができる。アクセルワークの勉強に。

SOUND

サウンド関係のON／OFF設定ができる。

- BGM　今作のBGMは、ボーカルが入った曲が多い。それがウルサイという人や、エンジン音を楽しみたい人はOFFに。
- SE　こちらは逆に、BGMをじっくり聴きたいときにOFF。なお、BGMとSEの音量バランスの変更はできない。

リプレイ中の視点切り替え

✚キーの上下で、カメラが追うクルマを変更。また、⊗ボタンでドライバーズビューに切り替わる。このとき✚キーの左右でクルマの左右の風景、バンパービュー（視点が低い）、ビハインドビュー（後方視点）などへの切り替えも可能だ。

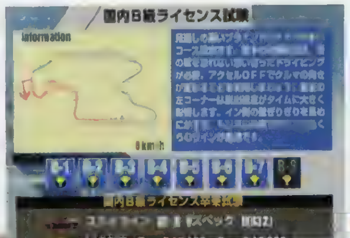
【『GT3』レセプションレポート①】去る4月17日、東京都・恵比寿ガーデンプレイスにて「グランツーリスモ3 A-spec RECEPTION」と題したイベントが行われた。これはマスコミやゲーム／自動車両業界関係者を集めて開かれたお披露目パーティ。プロデューサーの山内一典氏自らによるゲーム解説のほか、i.LINKを使ったゲーム大会や、バンド「T-SQUARE plus」による「GT」テーマ曲の生演奏など、盛りだくさんの内容だった。この欄外コーナーでは、急きょ開催されたこのイベントの内容をピックアップ！　山内氏の重大発言もレポートするぞ。

Gran Turismo MODE
グランツーリスモモード

ストイックで華麗なカーライフを満喫！
このモードの大きな魅力は、好きなクルマをチューンしてレースに出場できること。ただし、初心者がいきなり始めてサクサク進めるほどあまくはない。ライセンスなどで、自分の腕をみがいてから挑戦だ！

シリーズ最大のレースカテゴリーを誇るメインモードを大解剖!!

レースで賞金を稼ぐ、ライセンスを取得して出場できるレースを増やす、という基本システムは今作も同じ。驚かされるのは、そのレースカテゴリーの数で、約80レースもあるのだ。耐久でさえ10レースもあり、なかでもコート・ダジュール（モナコＧＰの舞台）はコースの難易度を考えると厳しそうだ。



▲先に進むためには、絶対に必要となるライセンス。試験の内容は、シリーズの集大成という感じになっている。



◀アマチュアリーグ以上のカテゴリーでは、ライセンス取得がレース出場の必須条件。

GTモードの流れ
- クルマ購入 / ライセンス取得
- ↓
- レースで資金を稼いでチューン
- ↓
- 上位クラスのレースに出場

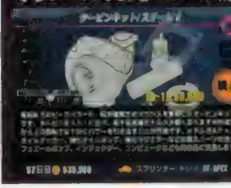
まずはライセンス取得？ それともレース？

ライセンス優先
最初にライセンスをすべて取得してから、心おきなくレースに挑むというパターン。オールゴールドを取ってプレゼントカーをもらえば、レースも初めから有利に戦える。まずは国内Ｂ級を狙ってみよう。



◀国内Ｂ級ならロードスターＲＳがもらえる。

レース優先
今作では、最初に購入できるクルマが少ないうえ、多少のチューンでは勝ち進むのが難しい。あえてレースから始めるなら、クラブマンカップでロードスターをもらうまでは勝てるレースでCrをコツコツ貯めよう。



◀目標は、ターピンのステージ2が買えるまで。

メインMAPの施設

各施設が１画面におさまり、すっきりした印象のメインMAP。とくに「CAR DEALER」は、国別メニューから各メーカーへ行くことができ、「TUNE SHOP」も現在乗っているクルマのチューンメーカーが自動的に登場するので、前作よりも使い勝手がいい。「MY HOME」内のメニューやガレージのソート機能など、まさに言うことなし。



最高速への飽くなきアコガレ
MACHINE TEST
オーバルのテストコースを使用し、最高速、ゼロヨン、ゼロセンの計測ができる。レコードタイムは最大12まで保存可能。

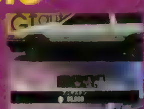
ライセンス試験はココ
LICENSE CENTER
国内B級から始め、各ライセンスを取得していく。ラリーライセンスは独立しているので、それから先に取得してもいい。

愛車のパワーアップに……
TUNE SHOP
愛車のチューンはココで行う。自動的に、現在乗っているクルマのチューンメーカーに入れるのは非常に便利だ。



◀最初は、安くて効果が高いマフラーのチューンが有効。

愛車はいつでもピッカピカに
GT auto
洗車、オイル交換、ホイールの購入が可能。オイルの交換後は、走行距離で約200kmぐらいまでの間、馬力とトルクがアップする（馬力で約5％）。

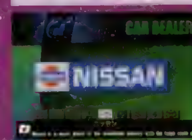

▲ホイールは、一律50,000Crで購入可能。

世界の名車がココに集う
CAR DEALER
国→メーカー→車種という順序で選択していくため、「2」のときより手間いらず。中古車がなくなったのは残念だが、人気の高いAE86トレノやS13シルビアも購入できる。来年、あるいは再来年発売といわれるRX-8や新型Zなどもあり、乗ってみたい人は多いはず。

国選択



メーカー選択



車種選択

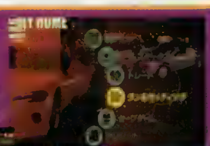


◀まだ市販車では発売されていないクルマに乗れるのも魅力。

RCGだもの、やっぱりレースしなきゃね
GO RACE
レースでは予選が復活。予選のタイムで本戦のスターティンググリッドが決まる。予選に出ない場合は、最後尾からのスタートとなるが、あまり影響はなかったりして……。


◀[illegible]

各種メニューが充実
MY HOME
ゲームの進行状況がわかる「ゲームステータス」では、レースの勝率も表示されるので、無敗を目指す人がいるかも。ここから６つのコースを走ることができ、セッティングも可能。



▲ここで、セッティングと試し乗りができるのは便利。
◀クルマが増えたら、ソート機能を活用しよう。

【『GT３』レセプションレポート②】今回のイベントでは、プロデューサーの山内一典氏が『GT』のネットワーク構想について発言。現在山内氏の頭の中には、「GTN」という名前のエンタテインメントネットワークのイメージがあるという。これは「GT３」のコアテクノロジーを原動力としたネットワークサービスで、近い未来にはこれとリンクした形で「GT」のネットワーク対応版を作りたいとのこと。まだ時期は未定だが、山内氏は「この構想が実現するのはそんなに遠い未来のことではないだろう」と語ってくれた。

RACE DATA

国内B級ライセンス取得で出場できるレースを公開。序盤はCrが貯まりにくいので、プレゼントカーを利用しながらレースカテゴリーを制覇していこう。表中の備考欄にその例となるパターンも掲載しているので、参考にしてほしい。なお、シリーズ戦では、総合ポイントが1位になれば、プレゼントカーをランダムで1台もらうことができる。

カテゴリー	コース名	レギュレーション	1位賞金	プレゼントカー	備　考
サンデーカップ	スーパー・スピードウェイ ミッド・フィールド・レースウェイ トライアル・マウンテン	—	60,000Cr	スプリンタートレノGT−APEX (カラー複数あり)	トレノならノーマルでも十分勝てる。スーパー・スピードウェイのみ3周、その他のコースは2周で戦われる。
クラブマンカップ	ローマ・サーキット スペシャル・ステージ・ルート5 ディープ・フォレスト・レースウェイ	—	100,000Cr	ユーノス ロードスター (スパークルグリーンメタリック)	ノーマルだとキツい。タービンとマフラーを最優先にチューンしたい。敵車にMR−Sがいたら、さらにやっかい。
FFチャレンジ	ディープ・フォレスト・レースウェイ スペシャル・ステージ・ルート5 ローマ・サーキット	FF車限定	120,000Cr	ヴィッツ RS 1.5 (ピンク)	レース・オブ・NAスポーツのPカー、CR−Xをチューン(マフラーとNAチューン)すれば効率的。
FRチャレンジ	グランバレー・スピードウェイ スペシャル・ステージ・ルート5 アプリコット・ヒル・レースウェイ-Ⅱ	FR車限定	150,000Cr	シルビアK's 1800cc (ライムグリーンツートン)	アプリコット・ヒル・レースウェイ−Ⅱは、少しアップダウンがあり見通しが悪いので、コースをしっかり覚えよう。
MRチャレンジ	トライアル・マウンテン ディープ・フォレスト・レースウェイⅡ アプリコット・ヒル・レースウェイ	MR車限定	150,000Cr	MR−S　S EDITION (ブルーマイカ)	MR2は車重がネックなので、MR−Sがオススメ。チューンはタービンステージ1だけで通用する。
4WDチャレンジ	ディープ・フォレスト・レースウェイ ミッド・フィールド・レースウェイ スペシャル・ステージ・ルート11	4WD車限定	150,000Cr	アルトワークス スズキスポーツ リミテッド (ゴールドメタリック)	エボリューションミーティングでも使えるランエボなら、ノーマルでもOK。ランエボⅦなら、多少ミスしても勝てる。
ライトウェイトスポーツカーカップ	トライアル・マウンテン スーパー・スピードウェイ ラグナ・セカ・レースウェイ	ミラ、アルト、ミニクーパー限定	200,000Cr	ミニクーパー　1.3i (カラー複数あり)	レース・オブ・ターボ・スポーツのPカー、ミラを使うといい。タービンステージ2にするだけで、簡単に勝てる。
スターズ&ストライプス	シアトル・サーキット スーパー・スピードウェイ ラグナ・セカ・レースウェイ シアトル・サーキット-Ⅱ	USA車限定	300,000Cr	カマロ　SS (カラー複数あり)	ほかのレース(タイプRミーティングなど)にも使用できるAcuraインテグラType Rをチューンして出場するといい。ただし、LSDも必要かも。
スパイダー&ロードスター	ディープ・フォレスト・レースウェイ テストコース グランバレー・スピードウェイ-Ⅱ	オープンカー限定	200,000Cr	ロードスターRS (サンバーストイエロー)	クラブマンカップのPカー、ロードスターをチューンして出場すれば安上がり。NAチューンのステージ2が目安。
80's スポーツカーカップ	スペシャル・ステージ・ルート5 東京・ルート246-Ⅱ シアトル・サーキット-Ⅱ	国内B級ライセンス 80年代車限定	200,000Cr	サバンナRX−7 アンフィニⅢ(FC) (シャドーシルバーマイカ)	FRチャレンジのPカー、シルビアをチューンして出場するとおトク。トレノのS.S.バージョンが強敵。
レース・オブ・NAスポーツ	アプリコット・ヒル・レースウェイ グランバレー・スピードウェイ アプリコット・ヒル・レースウェイ-Ⅱ	国内B級ライセンス NA車限定	500,000Cr	CR−X デルソル SiR (カラー複数あり)	次元の違う走りを見せるMR−Sがいたら要注意。プレゼントカーのCR−Xは、市販車より微妙にスペックが上。
レース・オブ・ターボ・スポーツ	ミッド・フィールド・レースウェイ-Ⅱ テストコース スペシャル・ステージ・ルート11	国内B級ライセンス ターボ車限定	500,000Cr	ミラ TR−XX アヴァンツァート R (カラー複数あり)	テストコースは、270km/h以上が目安。クルマによっては、ミッション・フルカスタマイズで、ギア比を最高速重視に。
アウディTTツーリストトロフィー(全5戦)	ローマ・サーキット ラグナ・セカ・レースウェイ トライアル・マウンテン スペシャル・ステージ・ルート11 コード・ダジュール	国内B級ライセンス アウディTT限定	500,000Cr	TT　1.8Tクアトロ (Blue) (GreeenMetalic) (Red Metalic) (Yellow)	スポーツマフラー程度でも十分。ただし、TTは4WDなのでアンダーステアに注意。コーナーのきついコースでは、ASMをキャンセルしたほうがいいかも。シリーズ優勝ボーナスは、1,000,000Cr。
レジェンドオブシルバーアロー	テストコース トライアル・マウンテン-Ⅱ ローマ・サーキット-Ⅱ	国内B級ライセンス ベンツ限定	1,000,000Cr	SLK 230コンプレッサー (カラー複数あり)	SLK230を、タービンステージ2、マフラーセミレーシング、軽量化。足回りに難があるのでスポーツタイヤで強化。
アルテッツァレース(全5戦)	ミッド・フィールド・レースウェイ 東京・ルート246 ディープ・フォレスト・レースウェイ スペシャル・ステージ・ルート5 シアトル・サーキット	国内B級ライセンス アルテッツァ限定	100,000Cr	セリカ SS−Ⅱ(ST202) (スーパーホワイトⅡ) (スーパーレッドⅣ)(ブラック) セリカ SS−Ⅱ (カルセドニーブルーパール)	アルテッツァRS200に、マフラーセミレーシング、タービンステージ2程度のチューンで出場。AS200はチューンにCrがかかりすぎるのでオススメできない。シリーズ優勝ボーナスは、1,000,000Cr。
ヴィッツレース(全5戦)	ローマ・サーキット ラグナ・セカ・レースウェイ 東京・ルート246 トライアル・マウンテン スペシャル・ステージ・ルート5-Ⅱ	ヴィッツ限定	300,000Cr	ヴィッツ RS 1.5 (イエロー) (オレンジメタリック) (シアン) (ピンク)	タービンはステージ2、マフラーはセミレーシングぐらいで十分。最初にヴィッツを買った人は、チューンをしてからここでCrを稼ごう。シリーズ優勝ボーナスは、500,000Cr。
タイプRミーティング(全5戦)	東京・ルート246 グランバレー・スピードウェイ トライアル・マウンテン-Ⅱ スーパー・スピードウェイ 東京・ルート246-Ⅱ	Type R限定	500,000Cr	シビック SiR-Ⅱ(EG) (カーニバルイエロー) (キャプティバブルーパール) (タヒチアングリーンパール) (フロストホワイト)	AcuraインテグラTypeRなら、ノーマルでも十分イケる。ここはCrの稼ぎどころなので、多少ムリしてでも購入すればあとがラクになる。シリーズ優勝ボーナスは、1,000,000Cr。
エボリューションミーティング	ラグナ・セカ・レースウェイ トライアル・マウンテン ミッド・フィールド・レースウェイ-Ⅱ	ランエボ限定	500,000Cr	ランサー EvolutionⅣ GSR (ダンデライオンイエロー)	こだわりがなければ、価格も安いエボⅦがオススメ。同価格のエボⅣは、高速コーナーで流れやすいので厳しい。
ビートルカップ(全5戦)	ローマ・サーキット グランバレー・スピードウェイ シアトル・サーキット-Ⅱ テストコース コート・ダジュール	国内B級ライセンス ビートル限定	500,000Cr	ニュービートルRSi	ニュービートルRSiのタービンステージ2とマフラーのセミレーシングでなんとか。リードしているつもりでも、気がつくと敵車がすぐ後ろにいるので要注意。シリーズ優勝ボーナスは、1,000,000Cr。

【『GT 3』レセプションレポート③】『GT』のネットワーク構想に関連して、山内氏が一例として挙げたのが、ネットワークを使ったリプレイデータの配信。ネットワーク配信ではデータ量の大きさが心配になるが、じつは『GT』のリプレイに必要なのはプレイヤーの入力情報だけ。実際のゲーム画面はすべてリアルタイムで生成されるため、データ量は非常に小さく、簡単に配信できるという。山内氏は、この特徴を生かして「単にネットワークにつながっておもしろいというだけではない、一般ユーザーにも楽しめるネットワークサイトを作りたい」と話していた。

LICENSE
ライセンス試験

クルマの挙動を把握してゴールドタイムを目指せ！

電撃PS恒例のゴールド走行をもとにしたライセンス攻略もいよいよ始動！　発売直前の今回は、国内B級ライセンスを徹底攻略するぞ。全課題でゴールドタイムを出して、プレゼントカーをゲットしよう！

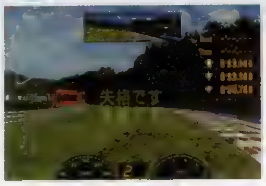
ライセンス挑戦前にこれだけは押さえておこう！

シリーズを追うごとに、その内容が充実していくライセンス試験。今作でも、新たにいくつかの要素が追加されているぞ。もちろん、今までのシリーズ作にあったリプレイのセーブやガイドラインの表示、デモンストレーションの鑑賞などは、より実用的なものに進化している。ライセンスの攻略に入る前に、まずは以下に挙げている5つのポイントをしっかり押さえておこう。

失格の条件

ライセンス試験において重要なことは、速さはもちろん、なんといっても走行の正確性だ。これを心がけないラフな走行では、タイム短縮どころか失格になってしまうこともある。とくに今作から、コース上のパイロン（コーン）に接触しても失格になってしまうので、十分注意するように。

①……コースアウト　②……接触　③…タイムオーバー



▲コーナーのイン側をショートカットするのはもちろん、アウト側にふくらんでしまっても失格になる。


▲コーナーを攻めすぎてイン側のパイロンにぶつからないように注意。もちろん壁への強い接触はアウト。


▲さらに、いくら安全に走行しても、速さがともなわなければ、ライセンス試験には合格できないのだ。

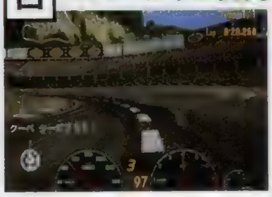
ガイドラインの見方

前作ではライン表示だけだったが、今作では加速、パーシャル（加速も減速もしない）、減速の各区間に色分けがされている。ただし、あくまでガイドなので、必ずしも従う必要はない。

青 ➡加速区間


▲「加速」＝「アクセル全開」ではない。コーナリング中はセーブが必要。

白 ➡パーシャル区間


▲カーブが急なコーナーでは、アクセルをじっとガマンしよう。

赤 ➡減速区間


▲コーナー前の長い減速区間は、フルブレーキングが基本となる。

特殊なスタート方法

スタート時にホイールスピンする車は、2速でスタートしたほうが速いこともある。下の写真は、B–1のスタートから7秒後。この時点での、わずか数km/hの差が、この先で大きな差となる。

1速スタート

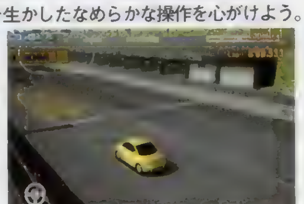


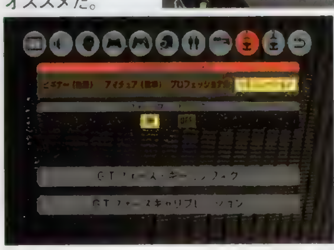
2速スタート



GT FORCE使用時のコツ

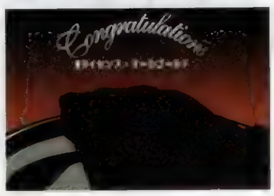
ライセンス試験では、通常コントローラ（デュアルショック2）でもゴールドが獲得できる（右ページの攻略も通常コントローラを使用）。しかし、より確実にタイムを縮めたいなら、細かな操作ができる「GT FORCE」が強い味方となってくれる。ただしその場合、急な操作はせずに、ストロークの長さを生かしたなめらかな操作を心がけよう。また、振動機能をOFFにしたほうが、ステアリングにかかる負荷を把握しやすい。縁石に乗り上げたときの操作も安定するのでオススメだ。


▲B–1試験などでは、ストロークの大きさが、逆にアダとなるので注意。


◀ステアリングタイプはダイレクトな操作ができる「シミュレーション」が◎。

タイム短縮のコツ

ただやみくもに走行しているだけでは、ゴールドはもちろん、自己ベストすら更新できない。しかし、「デモンストレーション」に加えて、新たに利用できるようになった「ゴースト」と「ロガー」を使えば、効率よくタイムを縮めることができるぞ。



▶もちろん、Sライセンスでのオールゴールド獲得も夢じゃない！

1 デモンストレーションを見る

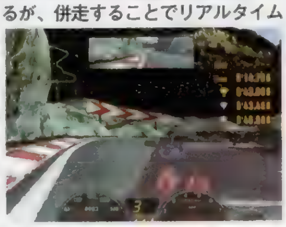
まずは試験内容がどのようなものか把握するために、デモンストレーションを見よう。これには今回の攻略同様、ゴールドを獲得したときの走行が収録されているので、ブレーキングポイントやライン取りをマネすれば、ブロンズ、もしくはシルバーは獲得しやすくなるだろう。



▶自分の走行リプレイと、どこが違うのかを比較してみるのもいいだろう

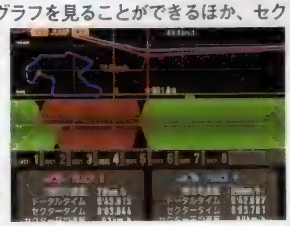
2 ゴーストと併走する

今作では、自分のベストな走行がゴーストとして出現するようになった。ゴーストは、記録を更新するたびにベストなものへと更新されるのだ。これはOFFにもできるが、併走することでリアルタイムに「ブレーキが遅い」などの状況が把握できるので、うまく活用したい。


▶自己ベストを更新した場合、セーブ＆ロードをする必要がないのだ。

3 ロガーで分析する

走行後、自動的に記録されるゴーストやリプレイのセーブは、ロガーで細かく分析できる。速度・アクセル開度・ブレーキ強度の3つが縦軸、距離（位置）が横軸のグラフを見ることができるほか、セクター（コースの区切り）ごとにリプレイを鑑賞することもできる。


▶ベストタイムのデータと比較すれば、タイム短縮ポイントが一目瞭然！

【「GT3」レセプションレポート④】イベント会場で初めて明かされた新事実！　それが『GT3』に収録されている「6面マルチディスプレイ」モードだ。これは、i.LINK接続を使って通常のゲーム画面を6つのディスプレイに分割して映し出すというモード。なんと縦2台×横3台に並べた6台のディスプレイを、1つの巨大な画面として使うことができるのだ。6台のテレビと6台のPS2、そして6枚のソフトが必要なのがツライところだが、『GT』ファンなら一度は体験してみたい夢のモード。なお、これはある条件を満たすと出現する隠しモードとなっている。

国内B級ライセンスオールゴールド獲得講座!!

今回攻略する国内B級ライセンスは、基本的な内容ながらタイムを縮めるのはけっこう大変。でも、ゴールド獲得走行がもとになっているこの攻略を読めば、的確にタイムを縮められるはず。コーナリング中の目安となるギアと速度もバッチリ記載しているので参考にしよう。なお、この攻略はマニュアル設定が前提。

国内B級のプレゼントカーはコレ



◀ディーラーで購入できる同じクルマより、出力・トルクともに、少しだけ性能が高い。また、マリナーブルーは、ディーラーでは購入できない色だ。

主なスペック	駆動	FR	馬力	163ps／8000rpm	トルク	17.1kgm／5000rpm
	車重	1070kg				

B-1 発進加速と停止・I

ASM：無　TCS：無

教習車 ニュービートル 2.0　駆動方式 FF　出力 114ps

規定タイム ●ゴールド：35秒100 ●シルバー：35秒400 ●ブロンズ：35秒800

まずは2速でスタート。その後、79km/hで3速に、123km/hで4速にシフトアップする。ブレーキングポイントは右の写真を参照。なお、この試験では、クルマをコース右側の壁に押し付けながらブレーキをかけることで、さらなるタイム短縮ができる。※編集部ベスト：34秒294（壁使用）



◀壁を使わない場合のブレーキングポイント。950m地点の白線が目安だ。

B-2 発進加速と停止・II

ASM：無　TCS：無

教習車 バイパー GTS　駆動方式 FR　出力 455ps

規定タイム ●ゴールド：25秒600 ●シルバー：25秒800 ●ブロンズ：26秒300

スタート時にホイールスピンするが、1速でスタートしたほうが速い。シフトアップのタイミングは、エンジン回転数が5500rpmになる直前。ブレーキングポイントは右の写真を参照。なお、この試験でも壁を使っての減速が有効（しかも、効果はB−1より上）。※編集部ベスト：24秒679（壁使用）



◀壁を使わない場合、850m地点の白線を少し越えた、このあたりでブレーキを開始。

B-3 コーナリング基礎・FF車

ASM：無　TCS：無

教習車 クーペ ターボプラス　駆動方式 FF　出力 215ps

規定タイム ●ゴールド：31秒100 ●シルバー：31秒400 ●ブロンズ：35秒500

この試験は2速でスタートし、ガイドラインに沿って走る。ギアを4速まで上げてコーナーに進入したら、赤のガイドの開始地点からブレーキング。2速90km/hまで減速しつつ左へ曲がり、ブレーキを放す。さらに2速85km/hまで自然に減速したら、アクセル全開で抜ける。※編集部ベスト：30秒478



◀減速をしっかり行えば、コーナー脱出時は、縁石とガイドラインの間を通過する。

B-4 コーナリング基礎・FR車

ASM：無　TCS：無

教習車 S2000　駆動方式 FR　出力 246ps

規定タイム ●ゴールド：29秒100 ●シルバー：29秒400 ●ブロンズ：31秒000

1速でスタートし、4速までシフトアップ。ブレーキングポイントは右の写真を参照。左へ曲がりながら2速100km/hまで減速したら、ハンドルはそのままアクセル全開。すると軽いドリフト状態になるので、そのままコーナー出口へ。アウト側の縁石に乗らなければOKだ。※編集部ベスト：28秒729



◀2つ目の赤のガイドが目印。また、画面右に見える「25m」の看板も目印として使えるぞ。

B-5 コーナリング応用・FF車

ASM：無　TCS：無

教習車 シビック Type R(EK)　駆動方式 FF　出力 182ps

規定タイム ●ゴールド：34秒400 ●シルバー：34秒800 ●ブロンズ：36秒200

2速でスタートし、ガイドラインを無視して最初の左コーナーはインへ向かう。そのままインベタで走行し、白のガイドが始まったらアクセルオフ。すぐに右に曲がり、3速100km/h以上を維持しながら右コーナーをクリア。最後の左コーナーは、2速90km/hで抜ける。　※編集部ベスト：33秒600



◀右コーナーへ進入するときは、これくらいイン側を向いてしまってもかまわない。

B-6 コーナリング応用・FR車

ASM：無　TCS：無

教習車 ロードスター RS　駆動方式 FR　出力 163ps

規定タイム ●ゴールド：33秒000 ●シルバー：33秒300 ●ブロンズ：34秒700

ここは1速スタート。最初の左コーナーは、B−5同様インベタでクリアする。次の右コーナーは、アクセルを一瞬だけ抜いて進入することで、軽いドリフトになる。そのままインベタでクリア（3速105km/h）。最後の左カーブは一瞬のブレーキ後、3速90km/hでクリア。　※編集部ベスト：32秒479



◀最後の左コーナーは、これくらいの大胆なショートカットをするつもりで進入しよう。

B-7 複合コーナリング基礎

ASM：無　TCS：無

教習車 MR−S　S エディション　駆動方式 MR　出力 140ps

規定タイム ●ゴールド：33秒300 ●シルバー：33秒800 ●ブロンズ：35秒400

まずは1速でスタート。最初の左→右コーナーはインベタで進む。次の左→右コーナー（1つ目のトンネル前）は、ガイドどおりアクセルオフだけで抜ける（3速115km/h）。1つ目のトンネル内は左の壁ギリギリを進み、次の右コーナー（2つ目のトンネル前）へも、アクセルオフだけで進入する（3速105km/h）。2つ目のトンネル内では、出口付近の左の壁に衝突しないように注意しよう。　※編集部ベスト：32秒863



▲1つ目のトンネル前の右コーナーでは、左側のタイヤが縁石に乗る感じをつかもう。



◀2つ目のトンネル前の右コーナーは、コースアウト位置がわかりづらいため、ガイドラインの外側を走行する。

B-8 国内B級ライセンス卒業試験

ASM：無　TCS：無

教習車 スカイライン GT−R Vスペック II(R32)　駆動方式 4WD　出力 311ps

規定タイム ●ゴールド：43秒000 ●シルバー：43秒400 ●ブロンズ：46秒000

1速でスタート。1つ目のトンネル前までは、センターライン上を走行。1つ目のトンネル内では2速をキープし、インベタで進む（トンネル脱出後、3速に）。次の急な右コーナーは、しっかり減速して進入（2速95km/h）。2つ目のトンネル内は、斜めに抜けるように思い切って左へ曲がること（3速120km/h）。最後のトンネル内は、ステアリングを切りすぎるとスピンするので注意しよう。　※編集部ベスト：42秒781



▲急な右コーナーでは、イン側ギリギリを狙わないと、2速95km/hで抜けられないぞ。



◀最後の左コーナーでは、アクセルワークを駆使して、できるだけインベタでクリアするようにしよう。

【『GT３』レセプションレポート⑤】前ページで触れた「６面マルチディスプレイ」モード。このモードについては、山内氏も「実際に普通の家庭でプレイされるかどうかはわかりませんが、過剰なスペックというのは『GT』シリーズの特徴ですので」と語っており、体験するのはなかなか難しいというのが正直なところだ。しかし今回、銀座ソニービルでこの６面マルチディスプレイが用意されることが決定！　東京近郊の『GT』ファンはこの機会にぜひ体験してみよう。ちなみに開催期間は４月30日〜５月６日の７日間、11：00〜19：00の間となっている。

PS2

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

「完全版」攻略の総まとめは、やり込み派も納得の最短クリアチャートを完全掲載！

発売中 A・AVG	▶¥6,800 ▶カプコン
	▶MC2（77KB）※『デビル メイ クライ』体験版同梱

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ベロニカ完全版」の攻略も今回がラスト。ＤＣ版で一度プレイしていたこともあり、かなりレベルの高い攻略をお届けできたと思います。ちなみに「完全版」で新たに追加されたエンディングのイベントシーンは、もうたん能したでしょうか？ 思いがけない新事実も明らかになり、早くも次回作である『バイオ４』への期待が高まるばかり♪ もし「４」でも攻略担当になったらよろしくね、Ｚ佐藤さん、たいめーさん（笑）。（Ｈ・Ｏ）

目指せSランク！『ベロニカ完全版』を最短チャートで攻略!!

最終攻略となる今回は最短チャートを中心に、クリア時の評価で「Ｓランク」を獲得するためのポイントを徹底フォロー。ぜひ活用して最強武器であるロケットランチャーを入手してほしい。またクリア後のバトルゲームについても、全キャラの戦い方を解説してある。すべてのキャラでＳランクを獲得し、『完全版』をコンプリートせよ！



▲Ｓランク獲得後に新しく本編を始めると、ロケットランチャーが初期装備に！

CHECK! Sランク獲得で最強の武器が使用可能に!!

ゲーム本編の隠し武器



ロケットランチャー

入手条件 ゲーム本編をSランクでクリア

弾数が無限で、すべての敵を一撃で倒すことができる武器。ただし上・下段攻撃ができないので、ゾンビ犬などを倒す場合は、壁を撃ったときの爆風に巻き込もう。



▲構えるまで多少時間がかかる。

バトルゲームの隠し武器



リニアランチャー

入手条件 バトルゲームの全5キャラでSランクを取る

本編のラストバトルでも登場する武器。やはり敵を一撃で倒すことができ、上・下段攻撃も可能。攻撃時は主観視点になる。攻撃対象を瞬時に変更できないのが唯一の難点だ。



▲Ｌ１ボタンで画面がズーム！

やり込み派必見！ 本編のＳランク獲得条件＆プレイの心得をアドバイス

ここでは本編でＳランクを獲得するための条件を公開するとともに、プレイ時のアドバイスを6つのポイントに分けて解説していく。なかでもノーセーブは厳しい条件だが、進行ルートとボス戦の攻略法をしっかり把握しておけば、必ずクリアできるはずだ。なお、難易度設定が「EASY」や「VERY EASY」の場合は、クリアしてもランクが表示されない。ロケットランチャーをゲットしたいなら「NORMAL」でクリアを目指そう。

確実にＳランクを獲得するための条件はコレ！

- ４時間30分以内にクリア
- インクリボンを使ったセーブはしない
- リトライはしない
- 救急スプレーを使わない
- 映写室のイベントでスティーブを素早く救出
- ロドリゴに「止血剤」を渡す



◀忘れがちなポイントが、ロドリゴに「止血剤」を渡すこと。

これだけは守ろう！ Sランクを目指すための6つのポイント

1 敵は基本的に無視

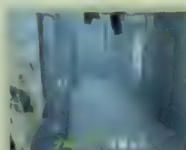
4時間30分以内でクリアするために重要となるのが、敵との戦闘時間。ゾンビなどをすべて倒していくのは、ハッキリいって時間のムダにすぎない。よって、何度も往復するような場所に出現する敵のみを全滅させ、ほかの敵は無視していこう。



▲慣れてしまえば、ゾンビはダッシュでよけて進める。

2 回復はハーブのみで行おう

Ｓランクでクリアするなら、救急スプレーでの回復は厳禁。よって体力を温存するためにも、ゾンビに噛みつかれたら急いでボタン＆✚キーを連打して振りほどき、できる限りダメージを減らそう。また、ハーブはなるべく調合してから使うこと。



▲毒はプランターを利用して素早く回復！

3 必要なアイテムだけを入手

プレイタイムには、アイテムを入手してメニュー画面が表示されるまでの時間もカウントされる。少しでも時間を短縮したいなら、キーアイテムや最低限必要なアイテムだけを入手して進もう。またアイテムＢＯＸの使用回数もなるべく減らしたい。



▲アイテム所持数が増えるサイドパックは、必ず入手。

4 セーブは前編終了時のみOK

Ｓランク獲得条件のなかで最も過酷なのが、ノーセーブ・ノーリトライでのクリア。ただし、前編終了時のセーブに関してはインクリボンが不要なため、セーブ回数がカウントされない。まずは前編を可能な限り素早くクリアし、セーブしておこう。



▲後編はノスフェラトゥ戦などの難関がめじろ押し！

5 ボスは強力な武器で瞬殺

前編、後編で登場するボス戦は全部で9回。ただし１回目の砂虫とアルビノイドに関しては、戦わずに無視したほうが絶対にオトクだ。ちなみにP.75では、各ボスをラクに撃破するテクニックを解説しているので、そちらを参考にして瞬殺しよう。



▲まずはボスに有効な武器を事前に準備しておこう。

6 キーアイテムの出し忘れに注意

3で解説したように、アイテムは必要最低限のものだけを入手していくことになる。その際にありがちなのが、武器やキーアイテムをアイテムＢＯＸに入れっぱなしにしてしまうこと。とくに「止血剤」や3つの証は、出し忘れやすいので注意したい。



▲クリスに強力な武器を継承させるのも忘れずに！

【速報！】なんと『ベロニカ』が、ガンＳＴＧになってアーケードに登場！ 詳しくはP.187をチェックせよ!!

Sランクへの道 チャート編

エンディングまでの最短クリアチャートを大公開!!

ゲームを始めてからエンディングを迎えるまでの最短クリアチャートを、マップ付きでまとめて掲載！　ちなみにチャート内で解説している謎解き以外の難関ポイントやボス戦に関しては、P.75からのクッキングコーナー（？）で解説している。これらを参考にして、できる限り総プレイ時間を短縮し、念願のSランクを獲得してほしい！

チャートの内容と見方について

今回のチャートではプレイ時間を短縮するため、キーアイテムや、ボス戦用の弾薬の回収のみを重視している。そのため、ハンドガンの弾があるだけの部屋などは省略してあるぞ。また、チャート内の番号は❶が刑務所、❷が鉄橋というように、マップの番号と対応している。まずは各部屋の位置と進行ルートをしっかり確認しておきたい。



◀回復アイテムは基本的に現地調達！　余分なものは持ち歩かないように。

マップの見方

各マップの記号に関しては下記のとおり。また、マップ内の★印の部分については、クレアのパートでは壁になっているが、クリスのパートでは壁が崩れて通行可能になっている。

マップの色について
- :クレアのみが行ける場所
- :クリスのみが行ける場所
- :2人とも行ける場所

通常の扉
無条件で通ることができる扉。扉の前に立って○ボタンを押そう。

カギのかかった扉
特定の条件を満たすか、キーアイテムを入手しないと開かない扉。

一方通行の扉
矢印の方向にだけ開く扉。ただし一度開ければ反対側からでも開く。

アイテムBOX
アイテムBOXの場所。時間短縮のためにも使用回数は控えめに。

セーブポイント
セーブ用のタイプライターがある場所。Sランクを狙うなら無視！



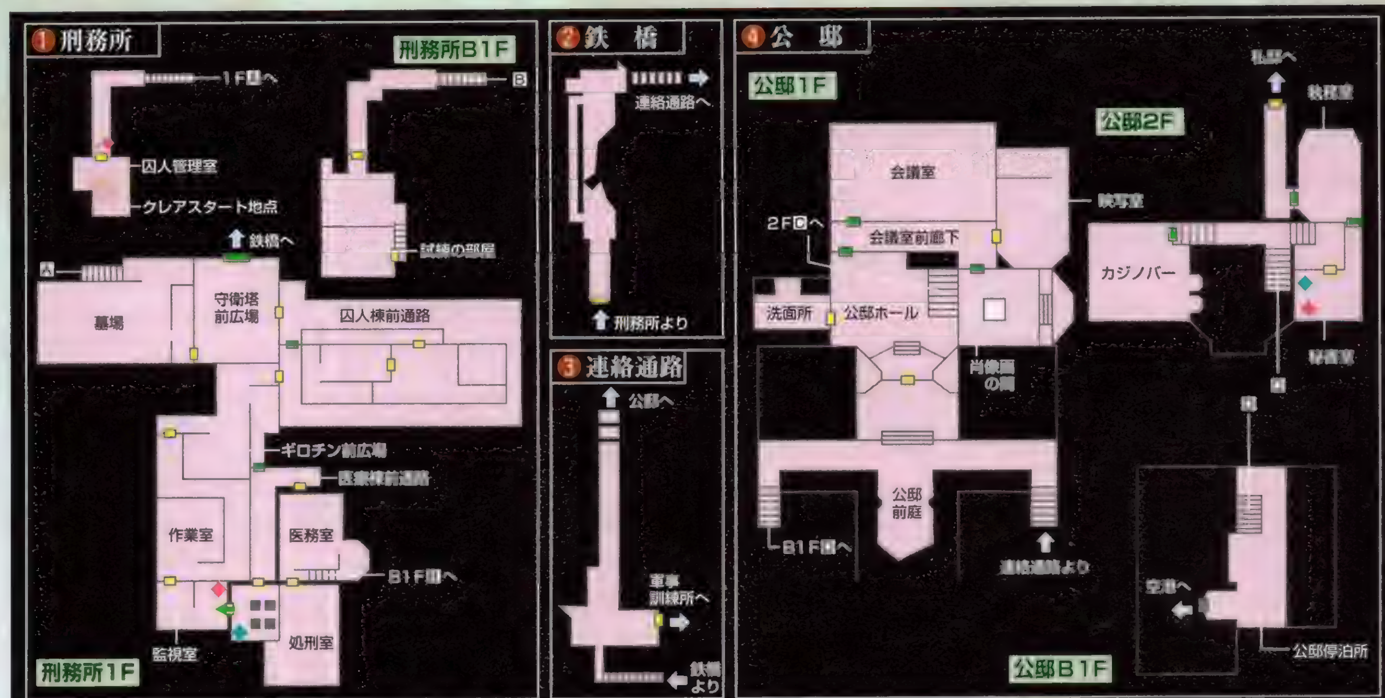
クレアパート最短クリアチャート

クレアパートは基本的に敵と戦わず、逃げながら進んでいこう。タイラント戦とノスフェラトゥ戦が難関となるので、気を抜かないように！

スタート

❶囚人管理室	「ライター」を装備する
❶作業室	セキュリティボックスに金属類をすべて入れる
❶監視室	引き出しを調べて「鷹のエンブレム」を入手し、屋外シャッターのロックを解除
❶作業室	3Dスキャナーのスイッチを入れて、「鷹のエンブレム」をセットしておく
❶ギロチン前広場	屋外シャッターを開けて「消火器」を入手 ギロチン台で「南京錠の鍵」を入手
❶墓場	「消火器」を使って「アタッシュケース」を入手 「アタッシュケース」を調べて「TG-01」を入手
❶囚人棟前通路	「南京錠の鍵」を使って扉を開ける
❶作業室	「TG-01」をオートデュプリケーターにセットして「特殊合金エンブレム」を入手
❶守衛塔前広場	「特殊合金エンブレム」を使って扉を開ける
❷鉄橋	木箱を押して炎を遮断し、箱に上って先に進む
❹洗面所	「ライター」を装備してジュラルミンケースを入手
❹秘書室	棚を動かして「IDカード」を入手 「IDカード」を調べて社員IDを確認
❹公邸ホール	パソコンを起動して社員IDを入力
❹映写室	壇の下にあるボタンを押して「操舵輪」を入手
❹公邸ホール	公邸前庭へ出ようとするとイベント発生
❹映写室	対になっている模型を選んでボタンを押す
❹公邸停泊所	「操舵輪」を使って潜水艦を浮上させる
❺潜水艦内	「サイドパック」を入手
❺集荷室2F	クレーンを操作して邪魔な荷物をどける
❺集荷室1F	集荷用リフトのスイッチを押したあと、「バイオハザードカード」を入手
❼訓練場	砂虫とは戦わない（P.75「レシピ①」参照）。扉を抜けて建物の中に入る

P.72へ



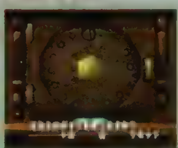


バリーのバリバリ講座
グッドマグナム！　またまた今回もオレがプレイのコツを伝授していくぞ。なに？　最短クリアのコツ？　う〜ん、やはり重要なのはキーアイテムの取り方だろうなぁ。もしキーアイテムを取るタイミングが早いと、いつまでも使えずに持ち歩くことになり、すぐ持ち物がいっぱいになっちまうぞ。

P.71より

7 準備室	ボウガンを入手
7 バスルーム	バルブを操作して「タグ付きの鍵」を入手
7 警備室	「タグ付きの鍵」を使ってボウガン用火薬を入手
7 警備室前廊下	「バイオハザードカード」を使って扉を開ける
7 休憩室	「止血剤」を入手
7 倉庫2F	「サブマシンガン」を入手
7 倉庫1F	「サブマシンガン」と「ゴールドルガー」を交換
4 秘書室	「ゴールドルガー」を使って扉を開ける
4 執務室	机の上にあるメモを読んでパソコンを起動 オルゴールでパスコードを確認し、パソコンに入力

CHECK! オルゴールのヒント



私邸に続く隠し通路は、①パソコンを起動、2ヒントのメモを頼りにオルゴールを操作、3判明した数字をパソコンに入力、という3つの手順で現れる。ちなみに1ケタ目のヒントが「右右」なら、オルゴールを右に2回操作して最後に表示される数字が、1番目に入力する数字となるぞ。

▲数字は4ケタ。1ケタずつ区切って考えてみること。

6 アレクシア寝室	オルゴールを閉じて「銀の鍵」を入手
4 カジノバー	「銀の鍵」を使って扉を開ける（中には入らない）
4 会議室前廊下	「銀の鍵」を使って会議室の扉を開ける
4 会議室	床にはめてある「イーグルプレート」を入手
7 集会広場2F	「イーグルプレート」を使い「エンブレムカード」を入手
7 備品倉庫前通路	「エンブレムカード」を使って グレネードランチャーを入手
7 司令室	「エンブレムカード」を使ってシャッターを開ける モニターを調べて「陸軍の証」を入手 モニターを操作して生物実験室の壁の絵を見る
7 警備室前廊下	「バイオハザードカード」を使って扉を開ける
7 準備室	パスコードを入力して扉を開ける
7 生物実験室	「人骨の絵」を入手して脱出
7 模型展示室	「イーグルプレート」を入手 「人骨の絵」をかけて「黄金の鍵」を入手
1 ギロチン前広場	「イーグルプレート」を使って扉を開ける
1 処刑室	ジュラルミンケースを入手
1 医務室	医者ゾンビを倒して「ガラスの目玉」を入手 「ガラスの目玉」を人体模型にはめ込む

CHECK! 医者ゾンビの倒し方

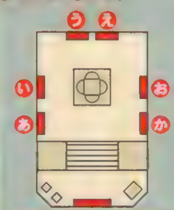


処刑室から医務室に戻ると、イベント終了後に医者ゾンビが突進してくる。コイツは移動スピードが早いうえ、耐久力も高め！ モタモタしてると倒すのに時間がかかってしまうぞ。ただしコイツは火薬付きボウガン1発で倒すことができるので、医務室に入る前に必ず装備しておこう。

▲イベント終了後、突進してきたら落ち着いて攻撃！

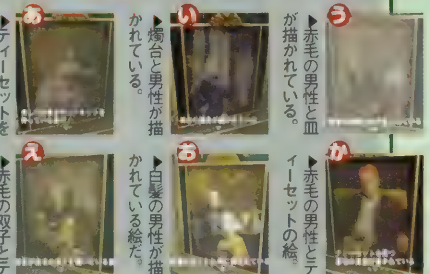
1 試練の部屋	「さびた剣」を入手 中央の台を反時計回りに回してトラップを解除 「さびた剣」を刺して「ピアノロール」を入手
1 医療棟前通路	アイテムBOXから「止血剤」を出しておく
1 作業室	対B.O.W.ガス弾を入手
1 囚人管理室	ロドリゴに「止血剤」を渡して「キーピック」を入手
4 会議室前廊下	「黄金の鍵」を使って肖像画の間の扉を開ける
4 肖像画の間	仕掛けを解除して「陶器の壷」を入手 「陶器の壷」を調べて「女王蟻のオブジェ」を入手

CHECK! 歴代の当主を把握せよ

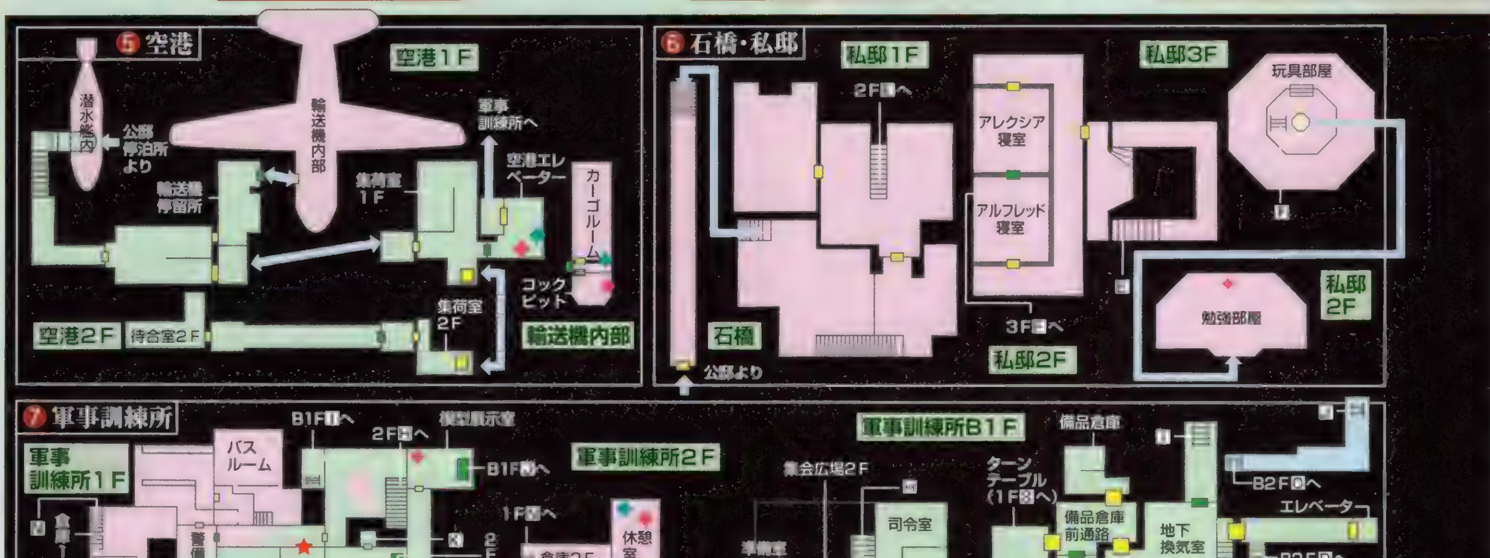


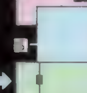
アルフレッドの肖像画

この部屋の仕掛けはアルフレッドの絵を調べたあと、室内にある6枚の絵のスイッチを初代～6代目まで順番に押し、最後にアルフレッドの絵のスイッチを押すことでクリアできる。ヒントは、①初代～3代目までの当主にはティーセットが贈られた、②エドワードは白髪、3初代当主は女性、の3つ。もう1つ付け加えるなら、6代目は「燭台」がキーワードだ。



あ ▲ティーセットを持つ女性の絵。
い ▲燭台と男性が描かれている。
う ▲赤毛の男性と皿が描かれている。
え ▲赤毛の双子とティーセットに注目。
お ▲白髪の男性が描かれている絵だ。
か ▲赤毛の男性とティーセットの絵。





バリーのバリバリ講座

おっと、最短クリアの最重要ポイントを言い忘れてたぜ。それは、とにかく1回クリアしておくこと。その際は、謎解きのためのキーワードをメモしておけば、再度プレイするときにラクになるぞ。また、Sランクを狙うならイベントをセレクトボタンでカットするのも基本中の基本だ！

場所	行動
4 カジノバー	「ピアノロール」を使って「王様蟻のオブジェ」を入手
6 アレクシア寝室	「女王蟻のオブジェ」を使って「オルゴール盤」を入手
6 アルフレッド寝室	「王様蟻のオブジェ」と「オルゴール盤」を使って隠し階段を出現させる
6 玩具部屋	銀のトンボ」を入手 / 「銀のトンボ」を調べたあと、蟻の壁画を調べて使う
6 勉強部屋	木箱を利用して「空軍の証」を入手
6 アレクシア寝室	部屋を出ようとするとイベント発生
6 アルフレッド寝室	オルゴールの上にあるかつらを調べる
4 秘書室	アイテムBOXから「陸軍の証」「空軍の証」を出す
4 公邸前庭	「海軍の証」を入手
5 輸送機停留所	電源を入れたあと、搭乗用リフトに「陸軍の証」「海軍の証」「空軍の証」をはめる
5 コックピット	「操作レバー」を入手
5 集荷室2F	「操作レバー」をはめて鉄橋を上げる
5 待合室2F	死体付近を調べて「空港の鍵」を入手
5 集荷室1F	「空港の鍵」を使ってシャッターを開ける
5 空港エレベーター	木箱を押してエレベータを動かす
3 連絡通路	タイラントを倒す（P.75「レシピ②」参照）
5 コックピット	輸送機を離陸させる
5 カーゴルーム	タイラントを倒す（P.75「レシピ③」参照）【前編終了・セーブ】
9 武器・薬品倉庫	「採掘室の鍵」を入手
9 B.O.W.保管倉庫	「バーコードシール」を入手
9 採掘室B2F	バルブの形を確認する
9 電力供給室B2F	発電器のレバーを動かす / 電力供給用のスイッチを入れる
9 荷物仕分け室B2F	仕分け機の電源を入れる / コンベア上の荷物に「バーコードシール」を貼り、操作盤のレバーを引く
9 B.O.W.保管倉庫	「ガスマスク」を入手
9 所長室	本棚を動かしてロッカーの中のスイッチを押す / 「植木鉢」を入手 / 「植木鉢」を調べて「機械室の鍵」を入手
9 作業員室	ボウガン用火薬を入手
9 荷物仕分け室B1F	「機械室の鍵」を使って扉を開ける
9 電力供給室B1F	「バルブハンドル」を入手
9 金属加工室	「バルブハンドル」を金属加工機にセットして「8角バルブハンドル」を入手
9 採掘室B2F	「ガスマスク」をつけて中に入り、「8角バルブハンドル」を使う / 「スナイパーライフル」を入手
南極へリポート	階段を下り、ノスフェラトゥを倒す（P.75「レシピ④」参照）

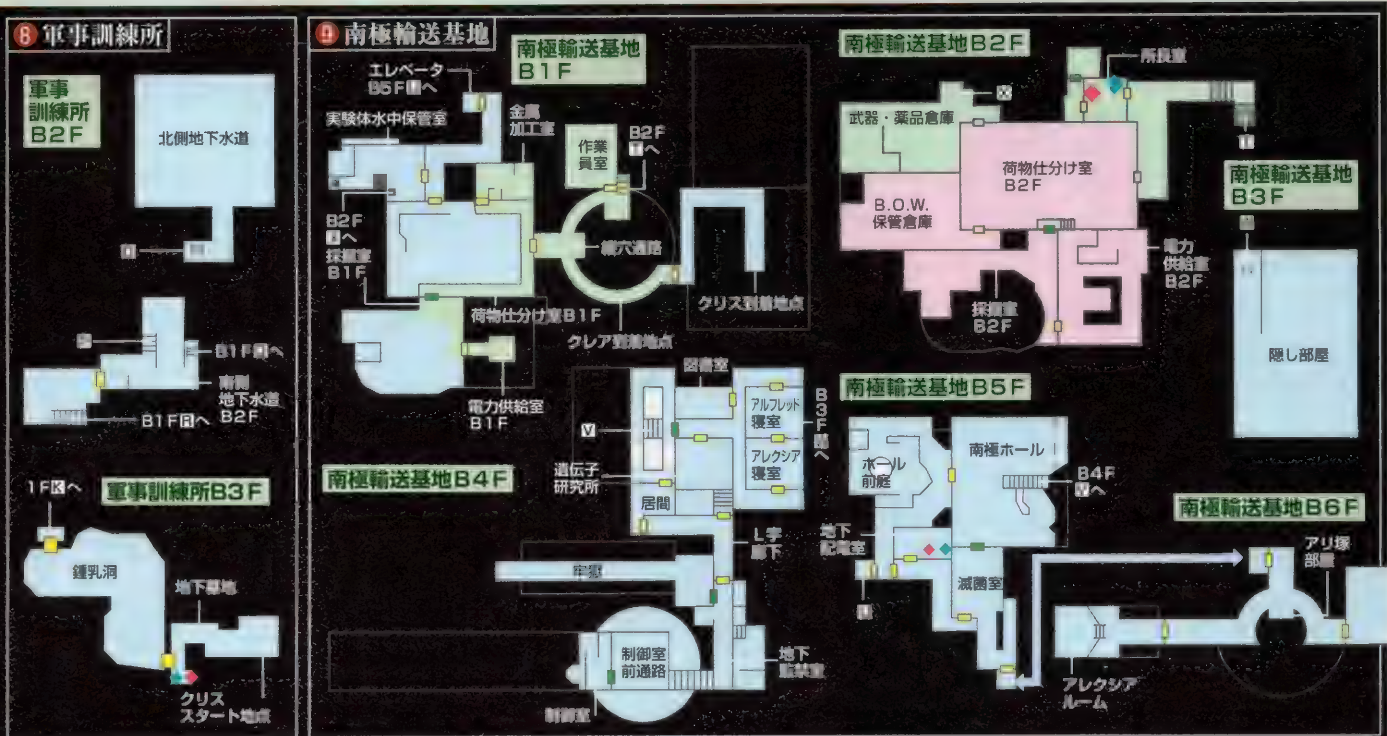


クリスパート最短クリアチャート

ハンター改やスイーパーはマグナムで対処。そのほかの敵はできるだけ無視して進もう。後半には一撃死のトラップなどが多数用意されているので油断するな！

場所	行動
8 鍾乳洞	砂虫を倒す（P.75「レシピ⑤」参照） / ロドリゴから「ライター」を入手
8 地下墓地	「ライター」を使ってサブマシンガンを入手
8 鍾乳洞	エレベータに乗る
7 戦車置き場	戦車後部にあるパネルを調べてボタンを押す
7 戦車下通路	「バッテリー」を入手
7 ガレージ1F	「バッテリー」を使って昇降機を動かす
7 ガレージ2F	「薬品庫の鍵」を入手
7 準備室	「サイドパック」を入手
7 模型展示室	記念プレートの日付を調べる
7 ウィルス保存庫	「薬品庫の鍵」を使う / 温度を設定して「クレメントΣ」を入手

P.74へ




バリーのバリバリ講座　ノスフェラトゥ戦の前にアイテムBOXに入れておいたアイテムは、クリスが最初から使える。できればスナイパーライフル以外の全アイテムを入れておきたいが、もしノスフェラトゥをスナイパーライフルのみで倒せなかったら…？　腕に自信がないなら予備の武器も準備したほうがいいぜ！

P.73より

7 リフト置き場	「ドアノブ」を入手
7 準備室前廊下	「ドアノブ」を使って奥に進む
7 ガレージ2F	「戦車の模型」を入手
7 模型展示室	「戦車の模型」をセットして「ターンテーブルの鍵」を入手
7 リフト置き場	「ターンテーブルの鍵」を使う
7 警備室前廊下	木箱を動かしてボウガン用火薬を入手
7 地下換気室	換気装置のブレーカーのレバーを上げる
7 備品倉庫	「クレメントα」を入手。「クレメントα」と「クレメントΣ」を組み合わせて「クレメント混合液」を入手
5 待合室2F	油圧制御装置を操作して鉄橋の機能を回復させる

CHECK! シリンダーの油を調節するには?

この制御装置は、下段にある「10」のシリンダーに7の油をためれは起動させることができる。だが上段には「3」と「5」のシリンダーしかないため、普通に足しても7にはならない。この仕掛けを解除するには、①「10」のシリンダーに入りきらなかった油は上段のシリンダーに残る、2「10」のシリンダーはリセットすると空になる、という2つの性質をよく考え、上段のシリンダーに入りきらなかった油をうまく利用するのがポイントだ。詳しくは以下の連続写真で解説しているので、そちらを参照してほしい。



▶まず「3」のスイッチを2回押し、6の油をためる。



▲続いて「5」のスイッチを押し、上段に1の油を残す。



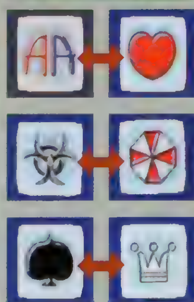
▲下段をリセットし、1の油を入れると、残りは…?

5 集荷室2F	昇降機のレバーを操作して鉄橋を下げる
5 輸送機停留所	搭乗用リフトの電源を切って「陸軍の証」「海軍の証」「空軍の証」を入手
7 模型展示室	3つの証をはめ込んで隠し通路に下りる
8 北側地下水道	アルビノイドとは戦わない(P.75「レシピ⑥」参照) 水中にある「イーグルプレート」を入手
8 南側地下水道B2F	ショットガンを入手
7 戦車下通路	「イーグルプレート」と「クレメント混合液」を組み合わせて、「ハルバート」を入手 「ハルバート」を使って扉を開ける
9 縦穴通路	触手を倒して通路を進む
9 所長室	「ハルバート」を使って「ペーパーウェイト」を入手
9 採掘室B1F	「8角バルブハンドル」を入手
9 地下配電室	通電ユニットを「8角バルブハンドル」ではめ、レバーを動かして周辺施設の電源を入れる
9 滅菌室	虎の像を調べ、宝石をはずして「ソケット」を入手 宝石は戻しておく
9 アリ塚部屋	「羽のオブジェ」を入手
9 アレクシアルーム	操作パネルを調べて仕掛けを解除し、装置に「ペーパーウェイト」を入れる 「アルフレッドの指輪(アルフレッドの宝石)」を入手

CHECK! ペーパーウェイトの表と裏を確認

アレクシアルームの操作パネルを調べると「表裏一体」というヒントのメッセージと、「ペーパーウェイト」に刻まれているものと同じ種類の記号が4つ表示される。まずは6面体である「ペーパーウェイト」の記号と、その裏面となる記号を確認しよう。(左の図を参照)。あとは表示された4つの記号の裏となる記号のボタンを、順に押していけばOK。法則さえわかってしまえば、すぐに解除できるはずだ。

対応したマーク





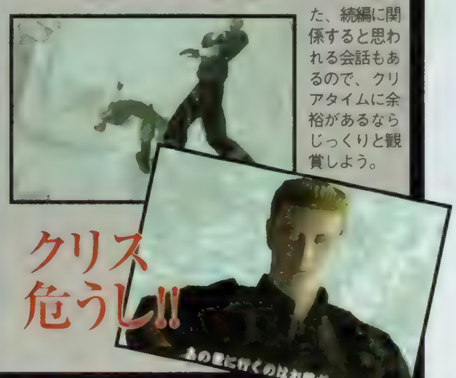
▲4つの記号を覚えておき、その裏となるボタンを押す。

9 実験体水中保管室	「8角バルブハンドル」と「ソケット」を組み合わせて「4角バルブハンドル」を入手 「4角バルブハンドル」を使って「クレーン起動キー」を入手 スイッチを押し、「空の消火器」に消火剤を詰める
9 荷物仕分け室B1F	「クレーン起動キー」を使い、「アレクサンダーピアス(アレクサンダーの宝石)」を入手 大グモから逃げる(P.76「レシピ⑦」参照)
9 武器・薬品倉庫	「消火器」を使って火を消し、マグナムを入手
9 地下配電室	マグナム、コンバットナイフ、「アルフレッドの宝石」、「アレクサンダーの宝石」を持ち出しておく
9 ホール前庭	「羽のオブジェ」を2つ入手
9 南極ホール	階段の裏に回り、コンバットナイフを使ってクレアを救出する
9 武器・薬品倉庫~南極ホール	棚の上にある「血清」を入手(※クレアが毒を受けた場合のみ)
9 居間	クレアでジュラルミンケースをすべて開けておく
9 L字廊下	触手を倒して進む
9 地下監禁室	大砲のハンドルを回して「水晶」を入手 「水晶」を割って「セキュリティカード」を入手 牢獄の扉を開ける(P.76「レシピ⑧」参照)
9 牢獄	スティーブから逃げる(P.76「レシピ⑨」参照)
9 南極ホール	アレクシア第1形態を倒す(P.76「レシピ⑩」参照) 「アレクシアチョーカー(アレクシアの宝石)」を入手 「アレクシアの宝石」「アルフレッドの宝石」「アレクサンダーの宝石」を2階の絵画にはめる
9 図書室	机の引き出しから「滅菌室の鍵」を入手
9 南極ホール	「滅菌室の鍵」を使って扉を開ける
9 地下配電室	配電室のレバーを調べて電源をオフにする アイテムBOXから「羽のオブジェ」と火薬付きボウガン(15発以上)を出しておく
9 滅菌室	虎の像を調べて「赤い宝石」と「青い宝石」を入手
9 アレクシア寝室	「赤い宝石」をオルゴールにはめて「オルゴール盤」を入手
9 アルフレッド寝室	「青い宝石」をオルゴールにはめて、「オルゴール盤」をオルゴールにはめる
9 隠し部屋	「トンボのオブジェ」を入手
9 遺伝子研究所	パネルを調べて「羽のオブジェ」を入手 「羽のオブジェ」と「トンボのオブジェ」を組み合わせ、「金のトンボ」を入手
9 地下監禁室	「セキュリティファイル」を入手 「セキュリティファイル」を調べて「セキュリティカード」を入手
9 制御室前通路	「金のトンボ」を使って扉を開ける
9 制御室	「セキュリティカード」を使ってコードを入力(ヒントは初代当主)
9 制御室前通路	アレクシア第2形態・最終形態を倒す(P.76「レシピ⑪」参照)

エンディング

CHECK! 完全版ならではのエンディングに注目!

『完全版』のエンディングには、DC版『ベロニカ』にはなかったイベントが追加されている。なかでもクリスとウェスカーの壮絶なバトルは、最も見逃せないシーンだ。また、続編に関係すると思われる会話もあるので、クリアタイムに余裕があるならじっくりと観賞しよう。





バリーのバリバリ講座

クレアがノスフェラトゥ戦で毒を受けなければ、「血清」を取るイベントが発生せず、かなりの手間がはぶける。最短クリアを狙うなら、毒を受けないように戦うべきだろう。とはいえ、これには多少の運も伴う。オレのマグナムのようなラッキーアイテム(?)を握りしめて戦え!



Sランク獲得の前に立ちはだかる難関をまとめて料理!!

バリー料理長の ボス戦&トラップ3分クッキング!!

◀1作目で活躍したガンマニアのS.T.A.R.S.隊員。「ベロニカ」では出番ナシ。「4」に期待だ！

ボスやトラップに苦戦してSランクを獲得できないやつはいるか？ そんなボーイズ&ガールズに、俺様が難関の最速クリア法を伝授するぜ!!



レシピ1 砂虫 (ROUND1)

調理場所 軍事訓練所1F・訓練場　材料 逃げ足（大さじ1杯）

戦ってもいいことナシ！ とにかく逃げろ!!

クレアのパートで登場する砂虫は、戦っても退散させることができるだけで、倒すことはできない。したがって、Sランクを狙うなら戦わずに逃げて、時間と弾薬を節約しよう。ちなみにコイツは、クレアが島を脱出するまでの間、何度でもこの場所に登場する。もちろん徹底して無視だ！



◀砂虫が現れたら、急いで警備室前廊下への扉を目指せ！

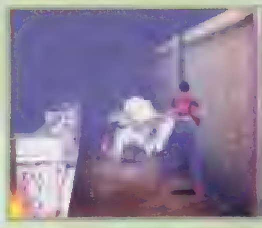
バリーの一言 メリットのない敵は倒すべからず！

レシピ2 タイラント (ROUND1)

調理場所 連絡通路　材料 グレネード弾×7発

至近距離でグレネードを7連射せよ！

最速で倒す方法は、近距離からタイラントにグレネード弾を7発撃ち込むことだ。ただし、グレネード弾は近距離でのみ効果を発揮する武器なので、必ずタイラントを引きつけてから撃つこと。また、通路の奥まで追いつめられると、タイラントに炎の中へ投げ込まれて、ゲームオーバーになっちまう。通路の奥に追いつめられる前になんとしても倒すんだ！



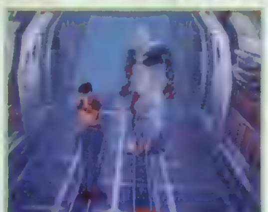
◀タイラントが片膝をついても構わず撃て！ 撃て！ 撃て！

バリーの一言 攻撃に迷いは禁物！ 焼かれる前に焼け!!

レシピ3 タイラント (ROUND2)

調理場所 輸送機内部　材料 対B.O.W.ガス弾×3発+カスタムハンドガン×9発

ダメージを与えてからカタパルトで放り出せ！

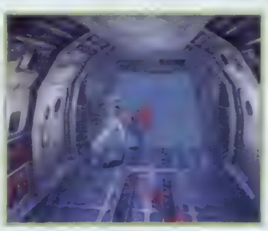


このタイラントは、一定のダメージを与えたあとにコンテナを射出すれば倒せる。まず戦闘が始まったら、タイラントの正面に立って対B.O.W.ガス弾を3発発射。その後、射出口のほうに移動して中間距離からカスタムハンドガンを9発撃つんだ。あとはタイラントが左の写真くらい血を流したら、ドアの近くにあるコンテナの射出ボタンを押せ！ ちなみに1回の射出で倒せないと、もう一度射出するのに時間がかかるので注意しろよ!!

▲これくらい血が流れていればOK。あとは奥へ移動して……



▶ここにあるスイッチを押す。これでヤツを放り出せるぞ！



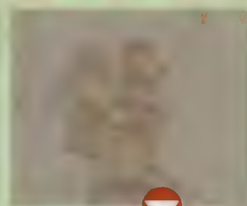
▶射出口に近づきすぎると、タイラントに落とされて即死！

バリーの一言 前編終了前の最後の難関だ！ 気合いを入れろ！

レシピ4 ノスフェラトゥ

調理場所 南極輸送基地・南極ヘリポート　材料 スナイパーライフル×4発

ムダ撃ち厳禁！ 心臓を狙って4発撃ち込め!!



戦いが始まったら、すぐにヘリポートの中央へ移動してライフルを構えろ。ノスフェラトゥの体は左右に揺れているが、心臓の高さは常に一定だ。よって高さをしっかり合わせて、照準の中央に心臓が入った瞬間に撃て！ また、スナイパーライフルを撃ち尽くしてしまう場合も考えて、アサルトライフルなどの予備の武器を持っておくのを忘れるな！

▲照準が心臓の中央に合った瞬間にファイア！



▶相手が前屈みになったら、心臓にヒットした証拠だ。



▶ヘタに接近すると、外に投げ飛ばされて即死するぞ！

バリーの一言 落下の危険性大！ ヘリポートの端には近寄るな！

レシピ5 砂虫 (ROUND2)

調理場所 軍事訓練所B3F・鍾乳洞　材料 火炎弾×4〜5発

頭部に火炎弾をたたき込め！

まず戦闘開始時の位置から少し歩いて砂虫が出現するのを待つ。次に砂虫が現れそうになったらすぐに回避し、火炎弾を上に向けて発射！ うまく頭に当たれば砂虫がのけぞるので、次の弾を当てやすくなるはずだ。このパターンが成功すれば、火炎弾4〜5発で倒すことができるぞ。武器は火薬付きボウガンでもいい。



▲戦闘が始まったらこの位置に立ち、砂虫の出現を避けてから火炎弾を当てる。



▶のけぞったらもう1発！ あとはこれの繰り返し。

バリーの一言 ライターが不要なら、無視して逃げるのも手だ！

レシピ6 アルビノイド

調理場所 軍事訓練所B2F・北側地下水道　材料 逃げ足（大さじ1杯）+クリーンハーブ×2

プレートを取って逃げろ！

最短クリアを目指すなら水中の「イーグルプレート」を拾って逃げればいい。じつはこの方法以外にも、アルビノイドが水際に来た瞬間に水中へ入り、グレネード弾を連射して倒すやり方もある。成功すれば逃げるよりも時間を短縮できるが、運も影響するぞ。2個以上の調合ハーブがあるなら、無理せず逃げたほうがいいかもな。



◀逃げる途中で電撃を2回食らったら、すぐに回復しろ！

バリーの一言 確実にクリアするなら逃げの一手！



バリーのバリバリ講座 ボス戦のなかでも即死の危険性が高いのは、ノスフェラトゥ戦とアレクシア（第1形態）戦。なかでもノスフェラトゥ戦は、攻略法を熟知していても、ちょっと行動を間違えるだけで即死してしまう。戦闘開始後にすぐ距離をおき、敵が近寄る前にどれだけ攻撃を当てられるかがカギだぞ！

レシピ7 大グモ

調理場所 南極輸送基地B1F・荷物仕分け室　材料 逃げ足（大さじ1杯）

戦わずに逃げるのがベストだ！

大グモ戦での目的は、アルビノイド戦と同じくアイテムを取ることのみだ。よって戦闘が開始したらノスフェラトゥの死体のそばにある「アレクサンダーピアス」を入手し、すぐに逃げてしまえ。ただし大グモは攻撃力が高いので、くれぐれも逃げる途中に攻撃を受けないように注意しろよ！



◀アイテムを取ってすぐ逃げれば、ノーダメージですむはずだ。

バリーの一言 男なら戦いたいよな！　でも逃げるが勝ちだ！

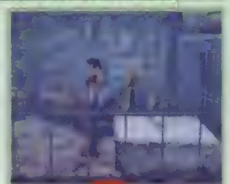
レシピ8 石板トラップ

調理場所 南極輸送基地B4F・地下監禁室　材料 度胸（小さじ1杯）＋正確さ（大さじ1杯）

いかに正確にクレアを操作できるかが重要！

ボス戦ではないものの、即死の危険性が高いのがこのトラップ。なかでも下の手順を実行する際に注意してほしいのが、「水晶」をセットするときと「セキュリティカード」を拾うときだ。どちらの状況でも、石板の真下（床が白い部分）へ正確に移動することが重要となる。軸がずれていると1発で即死するぞ！

手順❶ まず石版を落とす



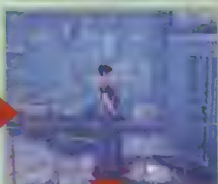
▶写真の位置で少し後ろに下がったら、すぐ前に進む。すると石板が落ちてくるので、即クイックターン。

手順❷「水晶」を床に置く



▶石板が上がる間に床の白い部分へ歩き、アイテム画面で「水晶」を使うと、自動的に床に置く。

手順❸「水晶」を砕く



◀無事に「水晶」を置くとクレアが自動的に下がる。その後、石板が落ちてきて「水晶」を砕いてくれる。

手順❹「セキュリティカード」を拾う



◀「水晶」が砕けたら、石板が上がる間に◎ボタンを連打しながら歩き、「セキュリティカード」を拾おう。

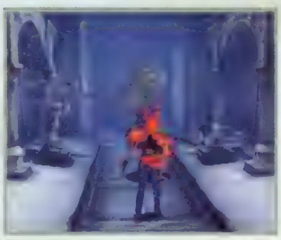
バリーの一言 あせりは厳禁！　慎重すぎるくらいがベストだぞ！

レシピ9 怪物化スティーブ

調理場所 南極輸送基地B4F・牢獄　材料 逃げ足（山盛り）＋調合ハーブ×2

回復しながらひたすら逃げ続けろ！

怪物化したスティーブは倒すことができない。ここは牢獄の入口の近くまで逃げるのが唯一のクリア法だ。イベントが終わったら、すぐにクイックターンして走れ！　そして逃げる途中で攻撃を1回食らったら、すぐに調合したハーブで回復するんだ。回復せずに2回目の攻撃を食らうとゲームオーバーだぞ！



▶スティーブの攻撃を食らったら、すぐにメニューを開いて回復！



◀まっすぐダッシュすれば、2回攻撃を受けただけでクリアできる。

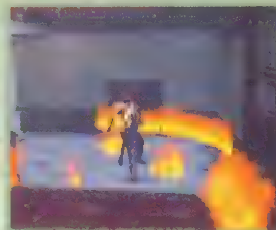
バリーの一言 回復アイテムがないと終了。絶対に準備しておけ！

レシピ10 アレクシア第1形態

調理場所 南極輸送基地B5F・南極ホール　材料 マグナム×5発

逃げながらマグナムをブッ放せ！

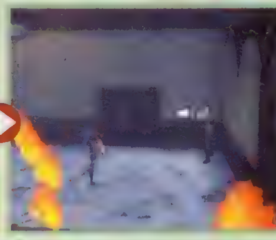
アレクシア戦がスタートしたら、画面奥の広いスペースに移動し、離れた間合いからマグナムを当てろ。このパターンを5回繰り返せばアレクシアを倒せるはずだ。気をつけてほしいのが、クリスの動きを止める発火液と、食らうと即死するつかみ攻撃。炎を受けて動きを止められている間に、近づかれてつかみ攻撃を食らうという、最悪のパターンだけは回避しようぜ。



◀つかまれると一瞬でゲームオーバー。接近戦は挑むな！



▶遠距離からマグナムを当てたら、すぐに別の広い場所に移動し……。



◀すぐにマグナムを連射！　炎で行き場を失う前に倒せ!!

バリーの一言 常に間合いに注意しないとバーベキューだぞ！

レシピ11 アレクシア第2形態&最終形態

調理場所 南極輸送基地B4F・制御室前通路　材料 火薬付きボウガン×15発＋リニアランチャー×1発

VS 第2形態 火薬付きボウガンさえ持っていれば、あとはひたすら連射するだけ！

まずアレクシアの登場イベントが終了したら、すぐに攻撃しないと、クレアがつかまれてゲームオーバーになっちまうので注意しろ。そしてアレクシアが第2形態になったら、動かずにその場で火薬付きボウガンを連射。1〜2回攻撃を食らうが、かまわず15発撃ちこめば倒せるぞ。もし火薬付きボウガンを持っていなかったら、接近してグレネード弾やマグナムを連射だ！



▲この場面になったら、すぐに遠距離攻撃が可能な武器で攻撃。少しでも遅れるとクレアが死ぬぞ！



▶とにかく連射！　早ければ5秒ぐらいで倒せるはずだ。

VS 最終形態 リニアランチャーで空中にいるアレクシアを撃ち落とせ！

アレクシアが最終形態になったら、すぐに左の写真の場所でリニアランチャーを入手し、装備しよう。攻撃する際はアレクシアが左右に飛ぶので狙いにくいが、逆に上空の1点に向かってひたすら連射すれば、勝手に当たってくれるぞ。1発ヒットすれば、あとは感動のエンディングを迎えるのみだ！



▲この場所にリニアランチャーがある。入手したらすぐに装備だ。



▶アレクシアの動きを追うのではなく、1点を集中して撃てば当たるぞ。

バリーの一言 これで最後だ！　武器もハーブもありったけ使え！



バリーのバリバリ講座

前号でも少し解説したが、バトルゲームでは各キャラごとに隠しアクションがある。まずクレア&コスチュームクレアは、配電室前通路を往復するとクレアの寒がるアクションを見ることが可能。クリスは、滅菌室で虎の像を調べると手が口から抜けなくなるほか、（次のページへ続く）

Sランクへの道 バトルゲーム編

バトルゲーム全5キャラの戦い方を解説

ここでは前号に引き続き、本編を1度クリアすると遊べる「バトルゲーム」を徹底解説。進行ルート＆3キャラの戦い方を再確認するとともに、クレア、クリスでクリアすると使用可能になる、別コスチュームのクレアとウェスカーについても攻略していく。各部屋の敵とボスの倒し方を頭にたたき込んで、ぜひリニアランチャーを入手してほしい！

BATTLE GAME 進行ルート

START

- 拷問室前通路：ゾンビ×4
- 医療棟前通路：ゾンビ×5、はいずりゾンビ×1、グリーンハーブ×1、攻撃オブジェクト×1
- 警備室前通路：ハンダースナッチ×3、救急スプレー×1
- 滅菌室：ゾンビ×4、爆弾ゾンビ×1
- 地下換気室：ゾンビ×6
- リフト置き場：ハンター改×2、グリーンハーブ×1
- 荷物仕分け室B2F：スイーパー×1、ハンター改×1、グリーンハーブ×1、ブルーハーブ×1、攻撃オブジェクト×2
- ガレージ横通路：ゾンビ×4、攻撃オブジェクト×1
- 司令室：ゾンビ×4、爆弾ゾンビ×1、はいずりゾンビ×1
- L字廊下：ゾンビ×6
- 医務室：ゾンビ×5、救急スプレー×1
- 北側廊下：ゾンビ×4、グリーンハーブ×1、ブルーハーブ×1、攻撃オブジェクト×1
  - ⇅（銀の扉）カジノバー：グリーンハーブ×2、ブルーハーブ×1、ランダムアイテム
- （茶色の扉）ロッカールーム：ハンター改×1、スイーパー×1、救急スプレー×1
- 配電室前通路：ゾンビ×7
- ガレージ：ゾンビ×4、攻撃オブジェクト×4
- 備品倉庫前通路：ゾンビ×4、爆弾ゾンビ×4
- 待合室1F：ハンダースナッチ×3、救急スプレー×1
- BOSS

カジノバーへ行くと？

カジノバーには、アイテムが欲しい場合のみ入ればOK。ここにあるスロットマシンからは、ランダムで武器、救急スプレー、「D.I.J.の日記」のうち、どれか1つが出現する。なお、ウェスカーの場合は、ここでマグナムを取っておかないとクリアは難しい。

1 基本キャラ2人＋スティーブの戦い方

クレア・レッドフィールド

Sランク条件 6分以内

どの扉に入ればいいのかさえ把握すれば、普通にプレイするだけでも6分以内は目指せるはず。

基本戦法　火薬付きボウガンを連射！

クレアの武器のなかでは、攻撃力、連射力ともにバツグンの性能を誇る火薬付きボウガンがベスト。これ以外の武器を使う必要はないだろう。ボスであるノスフェラトゥも、その場を動かずに連射するだけで、安全に倒すことが可能だ。

クリス・レッドフィールド

Sランク条件 6分30秒以内

いかにアレクシアを速く倒して、タイムロスを減らすかがポイント。回避よりも攻撃重視で戦え！

基本戦法　マグナムで複数の敵を一気に倒せ！

クリスはマグナムだけでボスまでたどり着ける。ゾンビの集団もまとめて倒せるぞ。アレクシア第2形態との戦いでは、触手などのダメージは気にせずに、約15発マグナムを撃ち込めばOKだ。なお、最終形態は上に構えないと攻撃が当たらないので注意。

スティーブ・バーンサイド

出現条件 本編中に「ルガーのモデルガン」を入手してエンディングを迎える

Sランク条件 10分以内

半上段攻撃さえマスターすれば、ラクにクリアできるはず。ゾンビを2体同時に倒せるようになれば、さらにタイムは縮まるぞ。あとは砂虫をいかに瞬殺できるかが勝負。

基本戦法　半上段攻撃を使いこなそう

ゴールドルガーの半上段攻撃（武器を構えたあと✚キーの上を押し、銃口が完全に上を向かないうちに攻撃）なら、ゾンビを1撃で倒せる。ただしハンダースナッチはナイフで戦おう。砂虫は、カジノバーで入手したキャリコで攻撃したい。



▲この半上段攻撃は、太ったゾンビには効かないので注意。

2 基本キャラクリア後に登場するコスチュームクレア＆ウェスカーの戦い方

クレア・レッドフィールド（コスチューム）



出現条件 クレアでバトルゲームをクリア（どのランクでも可）

基本装備 ・コンバットナイフ・グレネードランチャー ・アサルトライフル・グレネード弾 ・火炎弾・硫酸弾・調合ハーブ×1

Sランク条件 8分以内

グレネード弾を使って戦っていけば、複数の敵を一度に倒せるので、8分以内という条件を十分満たせるはず。ただし、ムダ撃ちするとかなりのタイムロスになってしまう。照準をしっかり敵に合わせてから攻撃するように！

基本戦法　グレネード弾で敵をまとめて倒せ！

コスチュームクレアのオススメの武器は、複数の敵をまとめて倒せるグレネード弾。ただし飛距離が短いので、ある程度近づいて攻撃しよう。また、弾の装填中は移動できないが、向きを変えることはできるぞ。



◀2体以上同時に倒し、タイムを短縮しよう！

BOSS タイラント　カジノバーで対B.O.W.ガス弾を入手！

タイラントとの戦いで一番有効な武器は、カジノバーで手に入る対B.O.W.ガス弾。L1でこまめに照準を合わせ、スタート地点から動かずに連射すれば、ノーダメージで倒すことができるぞ。また、この弾が手に入らなかった場合は、硫酸弾を2発撃って広い場所に移動→2発撃つ、の繰り返しで戦おう。2発当たるとタイラントがよろけるので、逃げ回るのは難しくないはずだ。



◀対B.O.W.ガス弾だと、驚くほどあっけなく倒せる。

アルバート・ウェスカー



出現条件 クリスでバトルゲームをクリア（どのランクでも可）

基本装備 ・コンバットナイフ ・調合ハーブ×3

Sランク条件 とにかくクリア!!

クリアさえできればSランクが取れるウェスカー。だが、武器がナイフのみとかなりキビシイ。クリアのカギを握るのは、ナイフでいかに敵のダウンを奪えるかにかかってくる。何度も練習して攻撃の間合いをつかもう。

基本戦法　下段ナイフ攻撃で敵をダウンさせろ！

ウェスカーはナイフで下段攻撃をすると、敵をダウンさせやすい。よって、ゾンビは下段攻撃でダウンさせてから、追い討ちして倒していこう。ただし、ハンダースナッチやハンターをノーダメージで倒すのは難しい。



◀ゾンビの集団は、わざとつかまれて押し倒すのも手だ！

BOSS アレクシア第1形態　マグナムを入手できるかがカギ！

ウェスカーのボスはアレクシア第1形態。コイツとの戦いでは、カジノバーで入手したマグナムが活躍するぞ。戦いが始まったら、その場で連発するだけで簡単に倒せるはずだ。ちなみにナイフで戦うことも可能だが、アレクシアにつかまれて即死させられる可能性が非常に高い。カジノでマグナムが入手できなかった場合は、最初からやり直したほうがいいだろう。



◀マグナムは対アレクシア戦のために温存すべし！

※Sランクの条件タイムは、編集部内の調査結果に基づいたものです。



バリーのバリバリ講座　（前ページの続き）ロッカールームの洗面所を調べると顔を洗いはじめる。スティーブは北側廊下の自動販売機を調べると蹴飛ばし、ウェスカーは医務室の人体模型を調べると模型を眺めるぞ。ちなみにこれらの隠しアクションは、敵がその部屋に残っていると発生しないので注意！

PS2

ボクと魔王

第6章から第7章まで、エンディングへ向かって最後の攻略をお贈りするぞ！

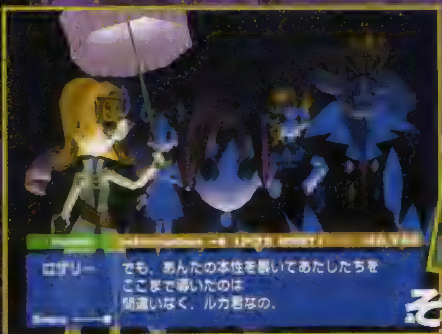
発売中 RPG	▶¥5,800 ▶SCE ▶MC2（150KB）

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、最初で最後のコラムなのがかなり泣けます。いきなりですがズバリ！　最後に仲間になるエプロスをパーティに加えたことがありません(苦笑)。つまり戦う勇姿を見たことがないのです。ごめんよ、タキ◯ード仮面！　だって、6章まで来ちゃうとロザリーとリンダに惚れちゃって外せないんですもの。でも、ぼくの意中はマルレインだったので、好感度イベントは「再会の服」をゲッチュー。エンディングもウハウハでした(ニヤリ)。(犬)

分類に縛られない「自分が自分である」ための戦い…いよいよクライマックス！

ついに主人公とスタンの冒険も終わりを告げようとしている。ベーロンがマルレインのために作ったこの世界。分類で役割を与えられ、それに従って生きてきたにすぎない主人公たち。しかし、パーティ全員は誓ったのだ。分類に縛られず自分の意志で生きていく！　ベーロンを倒して真の自由を手に入れるのだと。その決戦地は、世界図書館だ。





それぞれの意志で生きていく…

第6章「ボクと魔王と夜とカゲ」

6章ストーリーチャート

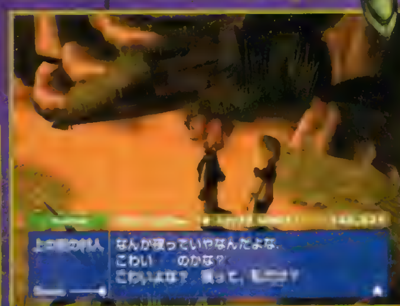
1 エプロスが仲間に加わる
2 ハイランドで上の空の村人、無警戒な婦人、やせた若者、空を仰ぐ男に話しかける
3 一度ハイランドの外へ出てから戻り宿屋に泊まる
4 路上で不気味な悲鳴を聞く
5 吸血魔王の屋敷を発見、屋敷の中へ進む
6 吸血魔王との戦い
7 元・吸血魔王が世界図書館へと続く橋を架ける

ベーロンが送り込んだ魔王との勝負！

エプロスと戦い仲間に加えたあと、パーティが訪れたのは「ハイランド」。ここでは夜になると何らかの事件が起こるらしく、村人はみな寝不足気味。主人公たちが調べた結果、この騒ぎはベーロンが送り込んだ「吸血魔王」の仕業だったのだ。

▼こんな山奥の村にも事件がよ〜く聞いてみると…





▼[illegible]

◆チャートピックアップ② 片っぱしから村人に話しかけよう

この村では、会話をしないと物語が進まないため、路上や建物の中にいる人と片っ端から会話をしなければいけない。条件を満たせば、めでたく宿屋に泊まることができるぞ。

▼村人は建物の中だけでなく路上にもいる。ハイランドは地形がやや複雑なため、見落とした場所がないか視点変更を駆使しながらチェックしよう。





村人と会話しないとストーリーが進まないぞ

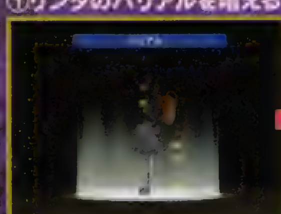
◆チャートピックアップ⑥ 吸血魔王との戦い！

村を騒がせていたのは、夜な夜な村人の血を吸う吸血魔王の仕業だった。彼が言うには、吸血魔王に血を吸われるのも村人に与えられた分類（役割）だという。ベーロンの刺客ともいえる吸血魔王は、イエロドドン、ダブルータス、サンドレッドといった強力な技を使ってくる。HPも1000以上あるので長期戦は必至だ。比較的黄色系の技が効くが、下に紹介した方法だと確実に倒せるぞ。

対吸血魔王戦に備えて…

吸血魔王は、今までの魔王とは比較にならないほどの強力な魔力を持っている。対等に戦うには、まずその魔力を封じなければいけない。そこで、パーティにリンダを入れてバリアルを唱えられるようにしておけば戦いが楽になるぞ。

①リンダのバリアルを唱える



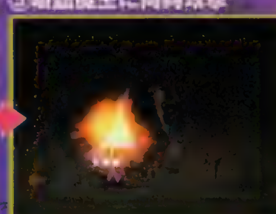
▲さっそくリンダのバリアルを唱えよう。これで、敵味方の技ダメージが半分になる。

②友情ブリザードでザコ排除！



▲吸血魔王の周りにいるザコを一掃するため、友情ブリザード発動。主人公のHP消費が激しいので2連続が限界。

③吸血魔王に同時攻撃



▲あとは吸血魔王に3人で同時攻撃すれば、この戦いに勝利したも同然。HP回復は大きな木の実で十分だろう。

第7章「ボクと魔王が図書館で」

7章ストーリーチャート

1 世界図書館入口へ
友情の証がレベルアップ
2 マップ中央奥の扉を開けてベーロンの元へ
3「ボイスレコーダー」を使ってロザリーとスタンの戦いを阻止。最終ボス、ベーロンとの対決！

分類を打ち破るためのファイナルバトル！

吸血魔王を倒したら、高所の村の吊り橋から外へ出て、世界図書館まで突っ走るのみ！　ここが最終決戦場なので、回復アイテム系は買えるだけ買って準備万端にしよう。あとは入口のセーブポイントを有効活用するのみ。

◆チャートピックアップ② カギと宝箱を取る順番はこれだ!!

アイテムは、宝箱4→ガーネットの鍵→宝箱5→エメラルドの鍵→宝箱3→サファイアの鍵→宝箱1→アメジストの鍵→宝箱2の順に入手。



▼鍵は扉との関係で取る順番が決まっている。



▲鍵だけに気を取られず、宝箱もチェック！

世界図書館MAP

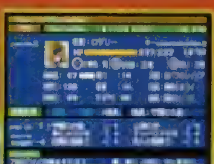


BOSSベーロンとの戦いに備えて

対ベーロン戦では、プラガドールが使えると戦いが楽なのでロザリーはぜひパーティに加えたいところ。あとひとりは、ハッキリ言って好みでいいが、ビッグブルの攻撃力は魅力だ。

パーティと装備

▶ロザリーは必ずパーティに入れよう。あとは最強装備をそろえるのみ！





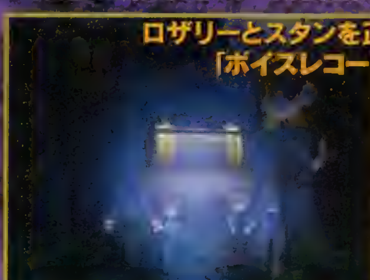
必ずセーブ

◀すべての準備が整ったらセーブして最終決戦に挑もう！

◆チャートピックアップ③ ついに最終決戦へ！

ベーロンの部屋に入ると、ロザリーとスタンのイベントが発生するので「ボイスレコーダー」を使って2人を正気に戻そう。そしてついに、ベーロンとの決戦となるわけだが、敵はベーロン1体だけなので対処が非常にしやすい。HPが6000と高いものの怖いのは物理攻撃だけなのでロザリーのプラガドールを2～3回唱えて防御力を上げ、3人同時攻撃をしかければOKだ。

ロザリーとスタンを正気に戻すには「ボイスレコーダー」を使おう！



◀分類に操られるロザリーとスタン。正気に戻すには「ボイスレコーダー」を使えばいい。



◀対ベーロン戦の始まり。まずロザリーのプラガドールを唱えて防御力アップ。



◀あとは隙を見て3人同時攻撃！　パーティのレベルが50以上あれば楽勝だぞ！

『ボクと魔王』DATA全集!!

最後に『ボクと魔王』で登場するアイテム類と敵味方が使う技のすべてをリスト化して一挙公開。まだプレイ中の人、これからプレイする人を強力にサポート。

武器・防具リスト

キャラ	アイテム名	効果	購入	入手場所・その他
ルカ	拾った枝	攻撃力1／毒・眠り・封印・マヒの中耐性あり	—	初期装備
ルカ	余り物の剣	攻撃力5、幸運5	—	メインシナリオで入手
ルカ	ありふれた剣	攻撃力10、幸運5	40	マドリルの店
ルカ	無銘の剣	攻撃力15、幸運5	470	リシェロの店
ルカ	両断の剣	攻撃力20、幸運10	1900	マドリルの店／さすらいの商人
ルカ	銘入りの剣	攻撃力25、幸運7	15000	温泉宿
ルカ	無骨な剣	攻撃力30、幸運5	75000	トリステの店
ルカ	名工の剣	攻撃力35、幸運10	145000	ハイランドの店
ルカ	忘れられた剣	攻撃力40、幸運15	—	世界図書館の宝箱
ルカ	歯車の剣	攻撃力50、防御力10、幸運5	—	歯車集め（サブイベント）
ルカ	なんてことない服	なし	—	初期装備
ルカ	こざっぱりした服	防御力1、物理回避1、絶対回避1	30	マドリルの店
ルカ	上等な服	防御力3、物理回避10、絶対回避1	310	リシェロの店
ルカ	じょうぶな服	防御力5、物理回避1、絶対回避1	1100	マドリルの店／さすらいの商人
ルカ	[illegible]の服	防御力7、物理回避5、絶対回避5	10000	温泉宿
ルカ	最新素材の服	防御力10、物理回避1、絶対回避10	49800	トリステの店
ルカ	自然体の服	防御力12、物理回避10、絶対回避1	145000	ハイランドの店
ルカ	再会の服	防御力16、物理回避10、絶対回避10	—	好感度イベント／毒・眠り・封印・マヒの弱耐性あり
ロザリー	よくあるレイピア	攻撃力10	660	初期装備
ロザリー	きたえたレイピア	攻撃力15、幸運1	2100	マドリルの店／さすらいの商人
ロザリー	細身のレイピア	攻撃力20、幸運2	80000	トリステの店
ロザリー	閃光のレイピア	攻撃力20、素早さ5、絶対回避1	—	深き墓穴地下5階の宝箱
ロザリー	白バラのレイピア	攻撃力30、幸運5	177000	ハイランドの店
ロザリー	気高きレイピア	攻撃力40、素早さ5、幸運5	—	好感度イベント
ロザリー	戦士のヨロイ	防御力4	440	初期装備
ロザリー	隊長のヨロイ	防御力6	1250	マドリルの店／さすらいの商人
ロザリー	魔力のヨロイ	防御力9、絶対回避10	—	下水道（西）地下3階の宝箱
ロザリー	名誉のヨロイ	防御力15	12000	温泉宿
ロザリー	勇者のヨロイ	防御力17	55500	トリステの店
キスリング	オバケはやわかり	攻撃力5	410	[illegible]
キスリング	写真で見るオバケ	攻撃力10、素早さ1	1600	マドリルの店／さすらいの商人
キスリング	オバケという存在	攻撃力15、素早さ2、絶対回避10	—	帰らずの奈落地下3階の宝箱
キスリング	世界のオバケたち	攻撃力20、素早さ3	17000	温泉宿
キスリング	続・オバケの生態	攻撃力30、素早さ4	130000	ハイランドの店
キスリング	オバケノミコン	攻撃力60、絶対回避50	—	閉ざされた洞窟地下1階の宝箱
キスリング	ヨレヨレ白衣	防御力6	730	初期装備
キスリング	ノリが効いた白衣	防御力9	1500	マドリルの店／さすらいの商人
キスリング	最前線の白衣	攻撃力5、防御力10、物理回避10、絶対回避10	—	閉ざされた洞窟地下1階の宝箱
キスリング	風格ある白衣	攻撃力13、絶対回避20	51000	トリステの店
キスリング	初心の白衣	防御力18、素早さ5、幸運5、物理回避5、絶対回避5	130000	ハイランドの店
ビッグブル	闘いの心得	攻撃力20	—	初期装備
ビッグブル	闘う男のズボン	防御力5	2600	初期装備
ビッグブル	血と汗のズボン	防御力6、幸運5	38000	トリステの店
ビッグブル	熱き魂のズボン	防御力8、素早さ5	66600	トリステの店
リンダ	希望のマイク	攻撃力20	50000	初期装備
リンダ	幸福のマイク	攻撃力25、幸運10	—	深き墓穴地下3階の宝箱
リンダ	愛のマイク	攻撃力30	98000	ハイランドの店
リンダ	ステージドレス	防御力12	45000	初期装備
リンダ	秘蔵のドレス	防御力13、絶対回避10	—	アダッシュ砂漠の箱
リンダ	スタアのドレス	防御力15	90000	ハイランドの店
エプロス	ダイヤのJ	攻撃力10、物理回避5、絶対回避5	—	初期装備
エプロス	ハートのQ	攻撃力15、幸運25	—	敵：「主なき魔剣」が落とす
エプロス	クラブのK	攻撃力20、防御力5	150000	[illegible]の店
エプロス	スペードのA	攻撃力40、素早さ10、幸運10	—	好感度イベント
エプロス	幻惑のタキシード	防御力6、物理回避8	—	初期装備
エプロス	大奇術タキシード	防御力12	100000	温泉宿

装備品

アイテム名	効果	売値
マングースのヒゲ	毒に対して中耐性	222
ファラオの髪	毒に対して強耐性	999
一番鶏の羽	眠りに中耐性	222
太陽のメダル	眠りに強耐性	999
雑草の魂	封印に中耐性	222
大地の息吹	封印に強耐性	999
ひとひらの雪	マヒに中耐性	222
満月のメダル	マヒに強耐性	999

装備品

アイテム名	効果	売値
守護の水晶	毒・眠り・封印・マヒに弱耐性	1111
ユニコーンの角	毒・眠り・封印・マヒに強耐性	9999
山猫の牙	攻撃力が1アップ	111
黒ヒョウの牙	攻撃力が5アップ	555
ケルベロスの牙	攻撃力が10アップ	1111
初陣の首飾り	防御力が1アップ	111
防人の首飾り	防御力が5アップ	555
鉄壁の首飾り	防御力が10アップ	1111
盗賊の靴	素早さが1アップ	111
天馬の靴	素早さが5アップ	555
神速の靴	素早さが10アップ	1111
ヒイラギの葉	幸運が1アップ	111
月桂樹の葉	幸運が5アップ	555
仙桃の葉	幸運が10アップ	1111
陽炎のリング	物理回避が1%アップ	111
蜃気楼のリング	物理回避が5%アップ	555
白昼夢のリング	物理回避が10%アップ	1111
モズの魔よけ	絶対回避が1%アップ	111
カラスの魔よけ	絶対回避が5%アップ	555
フクロウの魔よけ	絶対回避が10%アップ	1111
手編みの帽子	攻撃力・防御力・素早さ・幸運が1アップ。物理・絶対回避が1%アップ	—
一番星ワッペン	物理回避・絶対回避が5%アップ	999
万能ブースター	攻撃力・防御力・素早さ・幸運が5アップ。物理・絶対回避が5%アップ	—

消費アイテム

分類	アイテム名	効果	購入	売値
回復アイテム	木の実	1人のHPを50回復する	10	5
回復アイテム	大きな木の実	1人のHPを100回復する	100	50
回復アイテム	ミラクル木の実	1人のHPを完全回復させる	1000	500
回復アイテム	木の実[illegible]	パーティのHPを50ずつ回復する	—	250
回復アイテム	野イチゴ	1人のLPを35回復する	500	250
回復アイテム	きまぐれイチゴ	LPがランダムで増減する	—	500
回復アイテム	元気の花	1人の戦闘不能状態を解除する	150	75
回復アイテム	元気の花束	全員の戦闘不能状態を解除する	—	225
お札	逆順のお札	反逆の呪いを解除する	200	100
お札	ウサギのお札	カメの呪いを解除する	450	225
お札	悪役のお札	聖者の呪いを解除する	300	150
お札	サビ抜きのお札	サビの呪いを解除する	250	125
お札	目利きのお札	割増の呪いを解除する	350	175
お札	エンゼルのお札	死神の呪いを解除する	—	275
お札	アラームのお札	睡魔の呪いを解除する	500	250
お札	大親分のお札	邪眼の呪いを解除する	400	200
お札	中流のお札	金欠の呪いを解除する	100	50
お札	すごいお札	すべての呪いを解除する	1000	500
像	黒猫の像	敵味方のHPが半分に減る	—	—
像	白猫の像	使用すると、その戦闘に限りお金が2倍もらえる	—	—
石	浄化の石	毒を解除する	10	5
石	覚醒の石	眠りを解除する	50	25
石	解放の石	封印を解除する	100	50
石	快活の石	マヒを解除する	50	25
石	すごい石	毒・眠り・マヒ・封印をすべて解除する	400	200
キャンディ	命のキャンディ	最大HPが5アップする	—	—
キャンディ	心のキャンディ	魔力が1アップする	—	—
キャンディ	力のキャンディ	攻撃力が1アップ	—	—
キャンディ	守りのキャンディ	防御力が1アップする	—	—
キャンディ	速さのキャンディ	素早さが1アップする	—	—
キャンディ	幸せのキャンディ	幸運が1アップする	—	—
ボトル	黒こげボトル	HP10消費しレッドと同じ炎の効果で攻撃。13%の確率で破壊	—	222
ボトル	凍りついたボトル	HP10消費しブルーと同じ氷の効果で攻撃。13%の確率で破壊	—	222
ボトル	まばゆいボトル	HP10消費しイエロと同じ雷の効果で攻撃。13%の確率で破壊	—	222
ボトル	ドクロのボトル	HP5消費しスモッグと同じ効果で毒にする。13%の確率で破壊	—	111
ボトル	すやすやボトル	HP5消費しスリープと同じ効果で眠らせる。13%の確率で破壊	—	111
ボトル	平凡なボトル	HP5消費しクローズと同じ効果で技を封じる。13%の確率で破壊	222	111
ボトル	かなしばりボトル	HP5消費しパラリラと同じ効果でマヒさせる。13%の確率で破壊	—	111
ボトル	いだてんボトル	HP20消費し味方1人の素早さを99にする。25%の確率で破壊	—	—
ボトル	ツキまくりボトル	HP20消費し味方1人の幸運を99にする。25%の確率で破壊	—	—
ジュエル	導きのジュエル	ダンジョンの入口にあるセーブポイントへ戻る	100	50

はみ出しお得情報

「忘れられた剣」について：世界図書館の宝箱②（前ページのマップ参照）に入っている「忘れられた剣」は、かつての勇者ホプキンスが愛用していたもので、その剣を使って封印した扉が世界各地のダンジョンに点在する。この剣は装備するだけでも十分強力だが、封印された扉を開いてアイテムを入手するのにも役立つので、その気があれば封印された扉を開けてアイテムを入手してほしい。その封印された扉の場所だが、まず「帰らずの奈落」の地下3階にある「仙桃の葉」、つぎ（右へ続く）

全キャラクター&敵が使う技リスト!

ここでは味方キャラが覚える技と、敵キャラが使う技をすべて紹介！　表の最初は味方キャラ、後半は敵キャラが使う技を中心としてリスト化してあるので、キャラ別に検索しやすいはずだ。なお、敵キャラのみの技は50音順に並べてあるぞ。また「習得LV」とは、使用者がその技を使えるようになるレベル。

技名	消費LP(HP)	使用者	習得LV	効果
陽動作戦	—	主人公	—	敵の攻撃を自分１人に引きつける
オーバードライブ	HP15%	主人公	—	味方１人の戦闘力強化・バースト発動
ケロリ	LP4	主人公・敵	4	味方１人のＨＰを30回復
リーブ	LP1	主人公・敵	8	相手グループを眠らせる（弱）
赤の剣	HP5%	主人公	12	敵１体を炎の力で攻撃
ケロリア	LP8	主人公・敵	20	味方１人のＨＰを90回復
青の剣	HP5%	主人公	24	敵１体を氷の力で攻撃
リバース	LP10	主人公	32	戦闘不能状態を解除する
黄の剣	HP5%	主人公	36	敵１体を雷の力で攻撃
オネムロス	LP3	主人公・敵	40	相手１体を眠らせる（強）
ケロリアン	LP12	主人公	45	味方１人のＨＰを完全回復
リバーザン	LP20	主人公	51	戦闘不能を解除してＨＰも完全回復する
友情サンダー	HP20%	主人公	—	敵全体に無属性攻撃(レベル１)。存在感回復時に習得
友情ブリザード	HP40%	主人公	—	敵全体に無属性攻撃(レベル２)。歯車タワー突入時に習得
友情インフェルノ	HP60%	主人公	—	敵全体に無属性攻撃(レベル３)。世界図書館突入時に習得
アンブレラの守り	HP10%	ロザリー	—	毒・眠り・封印・マヒから身を守る
ブルー	LP2	ロザリー・敵	9	相手グループに氷で小ダメージ
マイストール	LP2	ロザリー・敵	14	相手グループの攻撃力を下げる
黄の剣アンブレラ	HP5%	ロザリー	19	敵１体を雷の力で攻撃
リフレ	LP2	ロザリー	22	味方１人の毒・眠り・封印・マヒを解く
ブルース	LP5	ロザリー・敵	26	相手グループに氷で中ダメージ
クローズ	LP4	ロザリー・敵	30	相手グループの技を封じる（中）
ブラガド	LP4	ロザリー・敵	33	味方１人の防御力アップ
アンカー	LP5	ロザリー	37	味方１人の呪いを解く
フーマニア	LP5	ロザリー・敵	40	相手１体の技を封じる（強）
ブルータス	LP8	ロザリー・敵	43	相手グループに氷で大ダメージ
ブラガドール	LP10	ロザリー・敵	46	味方全体の防御力アップ
赤のアンブレラ	HP5%	ロザリー	50	敵１体を炎の力で攻撃
魔力吸引	HP10%	キスリング	—	敵全体ＬＰの1/8を奪い自分たちのものにする
イエロ	LP2	キスリング・敵	12	相手１体を雷で小ダメージ
ブラデク	LP4	キスリング・敵	15	味方１人の素早さをアップ
赤の書	HP5%	キスリング	19	敵１体を炎の力で攻撃
マイデクール	LP4	キスリング・敵	23	相手グループの素早さをタウン
イエロド	LP5	キスリング・敵	32	相手１体を雷で中ダメージ
ブラデクール	LP10	キスリング	37	味方全員の素早さをアップ
カナシバル	LP8	キスリング・敵	42	相手１体をマヒさせる（強）
青の書	HP5%	キスリング	47	敵１体を氷の力で攻撃
イエロドン	LP8	キスリング・敵	52	相手１体を雷で大ダメージ
パラリラ	LP8	キスリング	57	敵グループをマヒさせる（中）
野生の叫び	HP1	ビッグブル	—	敵全体を追い払う。（※２）
青の肉体	HP5%	ビッグブル	27	敵１体を氷の力で攻撃
ブラスト	LP4	ビッグブル・敵	30	味方１人の攻撃力をアップ
黄の肉体	HP5%	ビッグブル	33	敵１体を雷の力で攻撃
レッド	LP2	ビッグブル・敵	36	相手全体を炎の力で小ダメージ
マイガドール	LP4	ビッグブル・敵	44	相手グループの防御力を下げる
ドレッド	LP5	ビッグブル・敵	48	相手全体を炎の力で中ダメージ
ブラストール	LP10	ビッグブル	53	味方全体の攻撃力をアップ
サドレッド	LP8	ビッグブル・敵	59	相手全体を炎の力で大ダメージ
どこでもライブ	HP10%	リンダ	—	歌っている間、敵の動きが遅くなる
バラック	LP4	リンダ・敵	32	ラッキーヒットが出やすくなる
バリアル	LP4	リンダ・敵	34	その場の技によるダメージを半減させる
バイコール	LP4	リンダ	36	全員の素早さを主人公と同じにする
エイド	LP15	リンダ・敵	40	味方全員のＨＰを70回復する
バブースト	LP5	リンダ・敵	42	その場のあらゆるダメージを増加させる
黄のくちづけ	HP5%	リンダ	45	敵１体を雷の力で攻撃
バリセット	LP4	リンダ	48	場にかかている技をうち消す
赤のくちづけ	HP5%	リンダ	52	敵１体を炎の力で攻撃
バミラクル	LP4	リンダ・敵	56	物理攻撃によるダメージを半減させる
エイドリアン	LP30	リンダ	60	味方全員のＨＰを完全回復
魂縛り	HP10%	エプロス	—	弱った敵をアイテムに変化させる。（※１）
ティール	LP6	エプロス・敵	42	雷でダメージを与え使用者のＨＰを50回復する
ディフェン	LP1	エプロス	44	敵１体を防御的な性格にする
赤の仮面	HP5%	エプロス	46	敵１体を炎の力で攻撃
ディフェール	LP3	エプロス	48	敵グループを防御的な性格にする
ラダム	LP10	エプロス	50	敵１体ごとにランダムの効果を与える。（※３）
青の仮面	HP5%	エプロス	53	敵１体を氷の力で攻撃
スティール	LP12	エプロス・敵	57	雷でダメージを与え使用者のＨＰを100回復する
イエロドドン	LP12	敵	—	相手１体を雷の力で４回攻撃
ＬＰダウン	HP30	敵	—	ランダムで相手のＬＰを２～６減らす
オフェール	LP3	敵	—	味方全体のテンションを上げる
オフェン	LP1	敵	—	味方１体のテンションを上げる
カメの呪い	HP15	敵	—	相手にカメの呪いをかける
[illegible]	LP1	敵	—	分類の力で絶対ダメージ
金欠の呪い	HP15	敵	—	相手に金欠の呪いをかける
サビの呪い	HP15	敵	—	相手にサビの呪いをかける
サンドレッド	LP12	敵	—	相手全体に炎で大ダメージ
死神の呪い	HP15	敵	—	相手に死神の呪いをかける
自爆	—	敵	—	大ダメージを与え、使用者（敵）は戦闘不能になる
シバル	LP2	敵	—	相手をマヒ状態にする
邪眼の呪い	HP15	敵	—	相手に邪眼の呪いをかける
十万盗み	HP25	敵	—	10万スケールを盗んで逃げる
睡魔の呪い	HP15	敵	—	相手に睡魔の呪いをかける
スモッグ	LP4	敵	—	相手を毒状態にする
スリープ	LP2	敵	—	相手を眠らせる
聖者の呪い	HP15	敵	—	相手に聖者の呪いをかける
千盗み	HP25	敵	—	1000スケールを盗んで逃げる
退却	—	敵	—	戦いをやめて逃げ出す
タブルータス	LP12	敵	—	氷の力で２回攻撃
デスモッグ	LP5	敵	—	相手を毒（強）状態にする
ドクラ	LP1	敵	—	相手を毒（弱）状態にする
ドクロギラ	LP3	敵	—	相手を毒（強）状態にする
ドクロラ	LP2	敵	—	相手を毒（中）状態にする
ナシバル	LP5	敵	—	相手をマヒ（中）状態にする
逃げ封じ	HP50	敵	—	“逃げる”コマンドが使用不可能になる
ネムロス	LP2	敵	—	相手を眠り（中）状態にする
ネロス	LP1	敵	—	相手を眠り（弱）状態にする
パララ	LP4	敵	—	相手をマヒ（弱）状態にする
反逆の呪い	HP15	敵	—	相手に反逆の呪いをかける
百盗み	HP25	敵	—	100スケール盗んで逃げる
フーマ	LP1	敵	—	相手を封印（弱）状態にする
フーマニ	LP3	敵	—	相手を封印（中）状態にする
マイガドール	LP3	敵	—	相手１人の防御力を５下げる
マイデク	LP3	敵	—	相手１人の素早さを５下げる
万盗み	HP25	敵	—	１万スケールを盗んで逃げる
モッグ	LP3	敵	—	相手を毒（弱）状態にする
ローズ	LP2	敵	—	相手を封印（弱）状態にする
ロックオン	—	敵	—	味方の攻撃が術者（敵）１体に集中してしまう
割増の呪い	HP15	敵	—	相手に割増の呪いをかける

※１魔王のパーティとツボ、ベーロンには無効。※２魔王とベーロンには無効。
※３効果は毒(強)・眠り(強)・封印(強)・マヒ(強)・ＨＰ全回復のどれか１つ

好感度イベントでもらえるアイテム

キャラクターとの会話で、どの選択肢を選ぶかによってマルレイン、スタン、ロザリー、主人公の父、ジュリア、謎の女の誰かに対して好感度がアップしていく。最終的に、マルレインが破壊された時点で最も好感度が高かったキャラのアイテムがもらえるぞ。そのアイテムと入手方法は右の表のとおり。

人物	もらえるアイテム・効果	場所
マルレイン	再会の服	テネル・マドリル・リシェロの宿屋または自宅の自室で休む
スタン	主人公の攻撃力+5、防御力+5	マドリルホテルで休んでホテルから出る
ロザリー	気高きレイピア	トリステ行商人の前で
ジュリア	フクロウの魔よけ	テネルの路上
父親	スペードのA	自宅の地下
謎の女	白昼夢のリング	ウィルクの森の路上

はみ出しお得情報

(左からの続き）に「大樹のウロ」地下４階にある「気まぐれイチゴ」「鉄壁の首飾り」「ドクロのボトル」、最後は「閉ざされた洞窟」の地下１階にある「オバケノミコン」「木の実セット」。以上が「忘れられた剣」で入手可能なアイテムだ。いずれも絶対に入手しなければ……というほどのアイテムではないので、アイテムを全種類集めないと気が済まない人以外は無理にチャレンジする必要はないかな？　ま、オマケイベントということで！

PS2

アーマード・コア2

アナザーエイジ

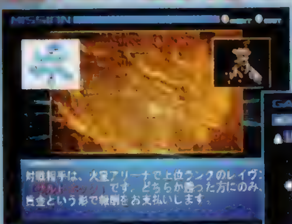
一気に中盤32ミッションを攻略！　今回攻略のミッションには、前作のアイツとの戦いも！

発売中 ACT	▶¥6,800　▶フロム・ソフトウェア
	▶MC2（90KB）、マウス対応、PS2対応モデム（※）、iリンクケーブル対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今作のミッション数は100もあるのでかなり楽しめます。でも、なかにはすぐにクリアできてしまう簡単なミッションもあるので、前作をプレイしたことのある人や、シリーズをすべてクリアしてきた強者には物足りない感が出てくるかもしれませんね。燃えるシチュエーションのあるミッションがあるので、私はけっこう楽しかったです。とくに今回攻略しているミッション24「要人救出」は「天誅」みたいで…くくく。（逆脚MTを斬りまくりのゴー）

新たに出現した9エリアに存在する32のミッションを徹底研究!!



▲出撃する前に、ミッション内容は必ず把握しておくこと。また、そのミッションに登場する敵に合わせた装備を選択することも重要だ。



▼敵をロックオンできないという人は、ロックサイトの幅の広いFCS（DOX-ALM、LODD-BLAZERなどがオススメ）を装備しよう。

攻略第２回となる今回は、中盤に出現する９つのエリアにある32のミッションを一気に大攻略！　この『アナザーエイジ』は前作にあったフェイズ（時間軸）が存在しないので、クリアできなかったミッションはあと回しでもOK。腕が上がったら、再チャレンジしよう。

ミッション出現とミッション達成率の関係

各ミッション攻略部分にあるミッションの出現条件の数値は、クリアしたミッションの回数に対応している。条件「0」、続けて条件「1」のミッションをクリアすれば、計2つのミッションをクリアしたことになるので、条件「2」のミッションが出現するしくみになっているのだ。また、特定のミッションをクリアしていることや、ゲーム中の全ミッションの「達成率」が必要になってくるものもある。例えば、出現条件が「ミッション5＋達成率40%」の場合は、ミッション5をクリアしていて、ゲーム中の達成率（メイン画面で確認可能）が40%以上になっていることが条件となる。

AREA BurroughsHill バロウズヒル

出現ミッション数	6
ミッション平均難易度	B

報酬パーツ ZWC-CN500



ジオマトリクス社の実弾系軽量チェインガン。総弾数は少なめ。

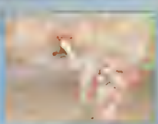
舞台設定　「大破壊」から「30年戦争」を通じて、戦場であった地域で、過去使用された兵器が、現在も数多く放置されている。都市から遠く離れているのをいいことに、各企業が極秘に研究をしているらしい…。

1 強盗集団掃討

成功条件：敵部隊の全滅	出現条件	難易度
報酬：42000Cr	0	C

常に動いて戦車の攻撃をかわせ！

クレーターの外周を回るように動けば、囲まれることはない。なお、戦車は正確にこちらの動きを読んで攻撃してくるので、移動するときは平行移動やジャンプを使うこと。



▲平行移動で後ろを取られないように注意だ。

敵AC アームドゴリラ



パイロット名：T－マニア　タンクタイプのACで耐久力がある。機動力はないが、オーバードブーストの発動でそれをカバーしている。

2 政府勢力撃滅

成功条件：目標の全破壊	出現条件	難易度
報酬：34000Cr	0	B

地雷を踏まないように注意！

敵は高速型MTが10体で、地面には地雷が多数設置されている。スタート直後にオーバードブーストを発動させ、北にある「SRBIA」を目指し、そこから動かずに戦おう。

▼スタート直後に、高速型MT（リーンエイプ）は無視してブーストを発動！





▲ここに隠れているだけで、敵の何体かは地雷を踏んで自滅するぞ。

3 友軍脱出支援

成功条件：目標の領域外への脱出	出現条件	難易度
報酬：31000Cr	2	C

１機ずつ確実に破壊

敵は上下分離型のMT（クレイドル）が多数。３機の戦車が領域外へ離脱するまでは無限に出現する。敵の攻撃をこちらに向けるように動き、敵を攻撃しよう。

▼ミサイルは□ボタンを押しっぱなしにしておけば、ロックオンと同時に発射可。





▲撃ち落としたあと、着地時の硬直を狙って攻撃。１機ずつ確実に破壊すること。

4 機密研究物資回収

成功条件：研究物資の回収	出現条件	難易度
報酬：35000Cr	3	C

生物兵器を全滅させろ！

破壊目標の生物兵器（スカウタ・フリー）は16体出現。攻撃するときは、ヤツがジャンプしたあとの着地を狙うこと。なお、クレーターの外周を回っていれば、囲まれない。

▼弱いので接近してブレードで破壊してもいい。ただし、囲まれると危険だ。





▲クレーターの外周を回りながら戦えば、敵に囲まれることはないぞ。

5 秘密倉庫侵入

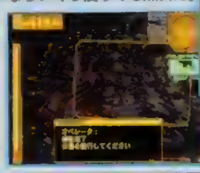
成功条件：目標MTの破壊	出現条件	難易度
報酬：34000Cr	3	B

エネルギー武器でGO！

途中には補給車があるので、エネルギー武器を装備していく。リーダーのMT（リーンエイプ）以外は無視してもいいのだが、破壊していったほうが被害が少なくてすむぞ。

▼途中にある補給車で弾薬を補給。エネルギー武器ならいくら使っても無料だ。





▲この高速MT（リーンエイプ）に搭乗しているリーダーを倒せばクリア。

6 レイヴン撃破

成功条件：目標ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：前払30000Cr 後払46000Cr	4	S

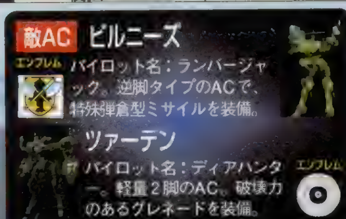
壁の向こう側から攻撃

「SRBIA」を防壁にして、攻撃。火炎放射器なら向こう側の敵にHITさせることが可能なのだ。



▲ただしツァーデンは回りこんでくることも。

敵AC ビルニーズ



パイロット名：ランバージャック。逆脚タイプのACで、特殊弾倉型ミサイルを装備。

ツァーデン

パイロット名：ディアハンター。軽量２脚のAC。破壊力のあるグレネードを装備。

  ※『アナザーエイジ』対応モデムは、アイ・オー・データ、サン電子から発売。

AREA **Thorn Garden** ソーンガーデン

出現ミッション数	ミッション平均難易度
7	B

報酬パーツ ELN-02SLD



エムロード社製の中量2脚。積載量もあり、装甲も強化されている。

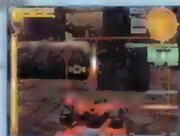
舞台設定 現在の都市部から比較的遠く、地下都市時代から見捨てられていた未開発地域。「大破壊」以前に都市があった形跡があり、過去1度、部隊が派遣された記録があるが、その目的はいまだもって判明していない。

7 無人兵器排除

成功条件：すべての武装勢力の排除	出現条件	難易度
報酬：36000Cr	0	C

浮遊機雷に注意すること！

シェルター内には浮遊機雷が設置されているので注意すること。タンク脚で弾数の多いエネルギー武器を装備していこう。


◀敵は弱いザコだ。機雷にさえ注意すれば問題ない。

8 研究チーム救出

成功条件：調査部隊の救出	出現条件	難易度
報酬：35000Cr	1＋ミッション7	B

時間内にすべての敵を倒せ！

研究員のパワードスーツに攻撃が当たってもAP（耐久値）は減らない。マップを見て護衛対象の位置を確認して急ぐこと。


◀敵MTをすべて破壊。オーバードブーストも使おう。

9 侵入部隊リーダー機撃破

成功条件：目標ACの撃破	出現条件	難易度
報酬：38000Cr	1	B

爆雷投下機は破壊しろ！

途中の縦穴は、天井にある爆雷投下機を破壊してから上昇する。AC戦は威力のある武器で勝負だ。



敵AC フランベルジュ
パイロット名：ブルーハンド。中量2脚のACで、強化ショットガンとブレードを装備。接近されると危険だ。
エンブレム

10 シェルター制御装置破壊

成功条件：制御装置の破壊	出現条件	難易度
報酬：42000Cr	3＋ミッション8	A

制御装置破壊後に脱出！

最深部の制御装置を破壊後、各階層を一定時間内に脱出するのだ。機動性能の高いACでいこう。



敵AC インディゴ・ガゼル
パイロット名：ブリュメール。最新型フロートタイプのAC。なお、このACは破壊しなくてもOK。
エンブレム

11 未確認部隊排除

成功条件：敵部隊の全滅	出現条件	難易度
報酬：42000Cr	ミッション4＋達成率30％	B

部屋の左[illegible]して攻撃

室内戦なのでACの防御力を固めること。まずスタートと同時に部屋の左隅に移動し、そこから敵を攻撃。その位置なら、敵の攻撃は左右移動だけでよけられるのだ。


▼クレーターで出現した生物兵器と同タイプ。敵は倒すごとに次々と出現するぞ。

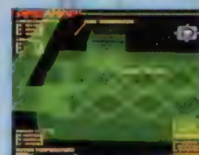

▲敵の攻撃は左右移動だけで回避できる。常に動きながら攻撃すること

12 侵入部隊排除

成功条件：全ての敵を排除	出現条件	難易度
報酬：44000Cr	3＋ミッション9	B

ガス発生装置を先に破壊！

対AC用ガスが出ている施設内に配備されている敵（ディソーダー）を、すべて破壊することが目的となる。まずは施設内に5つ存在する、ガス発生装置を破壊しよう。


▼ガス発生装置の場所はマップで確認できる。まずはこれを破壊してしまおう。


▲すべてのガス発生装置を破壊するまでは、ディソーダーは無視したほうがいい。

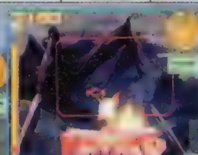
13 生物兵器増殖阻止

成功条件：生物兵器の増殖阻止	出現条件	難易度
報酬：60000Cr	ミッション11＋達成率40％	B

正面対決は危険！

このミッションは、施設最深部にいる大型生物兵器（デストロイヤ・フリー）を破壊するとクリア。小型生物兵器は無限に出現するので無視だ。


▼最深部に到達したら、すぐに奥へ移動


▲大型生物兵器の懐に入ってしまえば楽に破壊できる。

AREA **Old Avalon** オールドアヴァロン

出現ミッション数	ミッション平均難易度
4	S

報酬パーツ EXM-DD02



エムロード社製の両肩弾倉。装備武器の弾数が60％アップする。

舞台設定 「30年戦争」の直前まで開発が進行していて、地下都市としては最も新しい。しかし、住人の大部分が地上に移住したため、都市としての機能は失われてしまった。現在ではアリーナの開催地となっている。

14 スペシャルアリーナ出場

成功条件：目標ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：46000Cr	0	B

火力で勝負だ！

アリーナで1対1のAC戦。逃げ場がなく、正面勝負となる。火力重視でいけ。


▲着地時を狙って攻撃しよう。



敵AC オービュラー
パイロット名：ザルトホック。軽量2脚のACで、マシンガンを装備。
エンブレム

15 スペシャルアリーナ再出場

成功条件：目標ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：70000Cr	1	A

まずは砲台を破壊！

ミッション14と同じAC（オービュラー）との戦闘。今度はハンデとして天井に砲台が設置されている。まずは、これを破壊してしまおう。破壊後は前回同様に戦えばOK。


▼まずは2階にせり出している床に乗り、レーザー砲台を破壊してしまおう。

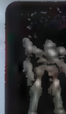

▲前回とはACの装備が若干違う。ミサイル攻撃にさえ気をつければいいだろう。

16 反政府レイヴン強襲

成功条件：目標ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：10000Cr	2	S

先に軽量2脚を破壊！

AC2機との戦闘になるが、まずは1機に攻撃を集中すること。



敵AC 二天
パイロット名：[illegible] 軽量2脚のACだ。
エンブレム



ヴェノム
パイロット名：スカルブロック。重量型2脚。
エンブレム

17 正体不明機排除

成功条件：目標ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：15000Cr	ミッション16＋達成率60％	S

前作のヤツが出現！

敵ACはエネルギー武器をメインとしているので、ACのパーツはエネルギー防御力の高いものを選択。キャノン攻撃にも注意せよ。


▲オプションパーツで強化したエネルギー武器で勝負だ！


▼急旋回できるエクステンションを装備。常に正面に捕捉せよ。

※各ミッションの難易度（S～C）は、編集部で独自に判定したものです。Sが一番高く、Cが一番低くなっています。

AREA Colnart Bay City コルナートベイシティ

出現ミッション数	ミッション平均難易度
6	B

報酬パーツ EWG-XC213



エムロード社製のエネルギーライフル。エネルギーの消費効率を優先。

舞台設定 「大破壊」以前にあった都市跡を改築し、都市部への輸送路の拠点として発展した商業都市。地上都市のなかでは比較的大衆的な雰囲気を持っている。新興企業であるバレーナ社は、この地区に本社を置いている。

18 フォードブリッジ輸送路護衛

成功条件：目標の護衛	出現条件	難易度
報酬：45000Cr	0	B

フロートで海上から攻撃

敵は編隊を組んで飛んでくる戦闘機。北から出現し、輸送車に集中してミサイル攻撃を仕掛けてくる。フロート脚で海上に下りて、接近される前に遠距離攻撃で攻撃せよ！

▼脚部パーツをフロートにすれば、海上に下りて先制攻撃を仕掛けることが可能。





▲敵が出現したのを確認したら、オーバードブーストを発動させ接近するのだ。

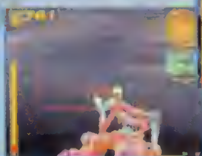
19 防衛戦力調査

成功条件：敵機破壊後に輸送機に帰還	出現条件	難易度
報酬：歩合	0	A

砲台をバリケードに戦え！

破壊した敵機数に応じて、報酬が支払われる（戦車１台＝+2900Cr、浮遊メカ１機＝+2000Cr）。北にある砲台（動いていない）をバリケードにして敵を倒そう。

▼スタート直後、砲台のある位置まで移動。戦車は、ジャンプして攻撃しよう。





▲ミサイルはギリギリまで引きつけて、バックブースターで回避する。

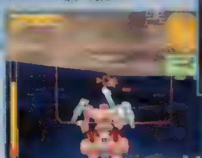
20 戦闘艇進行阻止

成功条件：敵勢力の防衛ライン突破阻止	出現条件	難易度
報酬：45000Cr	2	B

海上で迎撃せよ！

海上から接近してくる戦闘艇を迎撃するには、フロート脚がオススメ。橋後方の防衛ラインを突破されたらアウトなので、遠距離攻撃可能な武器を装備し、海上で迎え撃て。

▼遠距離攻撃用の武器と高性能のレーダーを装備し、フロート脚で挑め！





▲敵の出現を確認したら、オーバードブーストを発動させ、素早く移動しよう。

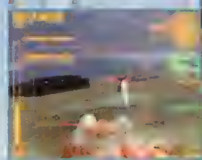
21 沿岸防衛網撃破

成功条件：砲台の全破壊	出現条件	難易度
報酬：65000Cr	2	B

ハッチが開いたときを狙え！

ミッションの目的は、海岸沿いに設置されている24門の砲台をすべて破壊すること。砲台を破壊するには、防御ハッチが開いたときを狙って攻撃しなければならないぞ。

▼まず、砲台の攻撃を受けない後ろに回り、戦闘ヘリと護衛のMTを破壊する。





▲あとは端の砲台から順に破壊していく。なお、戦闘ヘリは復活するので注意。

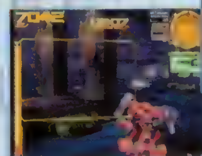
22 フォードブリッジ爆破阻止

成功条件：爆弾の全回収	出現条件	難易度
報酬：42000Cr	4	B

一定時間内に爆弾を除去

橋脚部分に仕掛けられた７つの爆弾を、一定時間内に除去するには、フロート脚でなければ困難。敵の水上用MT（ストライダー）は、無視して爆弾を除去しよう。

▼これが仕掛けられた爆弾。爆弾の前で○ボタンを押せば除去できるぞ。





▲ちなみに、出現する敵を倒した場合は１機破壊につき2000Cr報酬に加算。

23 潜水艦破壊

成功条件：潜水艦の破壊	出現条件	難易度
報酬：68000Cr	4	B

フロート脚を装備していけ！

このミッションも海に落ちてしまわないようにフロート脚がオススメ。潜水艦に一定ダメージを与えると、ACが出現する。先に潜水艦を破壊してからACと戦おう。



▲狭い場所にACを誘いこんで攻撃しよう。

敵AC コーラルライン

パイロット名：フロッグマン。機動力のあるフロート脚のAC。[illegible]発射後に敵を追尾する特殊ミサイルと、ハンドガンを装備している。

エンブレム

AREA Central of the Earth セントラルオブアース

出現ミッション数	ミッション平均難易度
3	A

報酬パーツ ELS-7880



エムロード社製のブレード。ブレード武器のなかでは、最大の威力。

舞台設定 地球政府が地上復興のシンボルとして建造した、最先端都市。政府関連の要人か、一部の富裕階級が住人。多くの反政府活動組織の標的とされているが、その強力な防御機構を突破したものは皆無である。

24 要人救出

成功条件：敵の全滅	出現条件	難易度
報酬：32000Cr	0	A

市街地での隠密行動！

市街地に侵入し、気づかれずに敵を全滅させることが目的。高性能のレーダーは必須となる。また、敵に発見された場合は、５秒以内に破壊しないとアウトだ。



◀高威力のあるスナイパーライフルを装備して、一撃必殺！

25 ディソーダー撃滅

成功条件：敵の全滅	出現条件	難易度
報酬：48000Cr	1	B

弾数の多い武器で挑め！

ディソーダーは動きが遅く攻撃力もない。大した敵ではないが、倒しても次々と出現するので油断はできない。弾切れしないように、弾数の多い武器を装備だ。



◀あまりに攻撃を受けてしまう場合は、ビルの上から攻撃しよう。

26 政府本部侵入者排除

成功条件：ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：70000Cr	2＋達成率50%	S

手強いレイヴンとの戦いだ！

敵ACの攻撃で一番イタイのが、ミサイル攻撃。その対策に、ミサイル迎撃用のエクステンションを装備しよう。目の前にいるACは無視して、まずは後方にいるスナイパーMTを破壊すること。



敵AC ヘイズ

パイロット名：ソウルアーミー。中量２脚のAC。メイン武器は拡散バズーカで、肩部には、チェインガンと発射後に分裂する多弾頭ミサイルを装備している。かなり手強い相手だ。

エンブレム



▲スタート直後、エクステンションをオンにして、スナイパーMTを破壊する。

◀敵ACは一度ロックオンしたら逃がさずに連続攻撃でダメージを与えるのだ。

AREA White Land ホワイトランド

出現ミッション数	ミッション平均難易度
5	B

報酬パーツ ZLN-01/BARREL



ジオマトリクス社製の重量型2脚機動戦闘を前提として開発された。

舞台設定　非常に高緯度にあるため、人口が最も少ない地域。その厳しい環境のため、「大破壊」以前から極端に人口が少ない僻地（へきち）であったと推測されている。現在も積極的な開発は行われていない。

27 遺跡侵入

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：34000Cr	O	C

壁を壊して敵を破壊するのだ

ホワイトランド地方の古代遺跡をアジトとしている、インディーズの部隊を全滅させることが、このミッションの目的。敵は壁の中に隠れている。ブレードで壁を壊し、中にいる敵を破壊しよう。また、遺跡内に点在するコンテナを破壊すると、1つにつき100Crの特別収入が入るぞ。



▲レーダーを見れば、どの壁の向こうに隠れているのかが、一目瞭然だ。



◀特別収入のために、遺跡の広間にあるコンテナはできるだけ破壊しておこう。

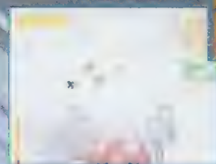
28 占拠部隊援護

成功条件：敵部隊の全滅	出現条件	難易度
報酬：48000Cr	O	A

できるだけ味方を守れ!

敵は上下分離型のMTが14機で、味方のMTは4機。敵の数のほうが圧倒的に多いので、味方のMTを守るのは困難。そこで、特殊弾倉型ミサイルを装備していこう。ロックオン不要の特殊弾倉型ミサイルなら、一度に複数の敵を破壊することが可能なのだ。





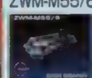
◀MTを発見したら、まず特殊弾倉型ミサイルで撃ち落とし、破壊すること。

▲撃ち落として逆脚MTにすれば、味方のMTでも対処できるぞ。

AREA Bulbous City バルバスシティ

出現ミッション数 4　ミッション平均難易度 B

報酬パーツ ZWM-M55/6



ジオマトリクス社製のミドルミサイル。

舞台設定　軌道エレベータ建造にあたって設立された政府機関が、その本拠を置くことで成立した都市。

AREA Rapture ラプチャー

出現ミッション数 2　ミッション平均難易度 A

報酬パーツ BEX-AAC0



バレーナ社製のエクステンション。追加装甲。

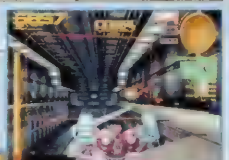
舞台設定　火星の地球化が確認されたあと、完成した宇宙施設。火星軌道上に同型の施設が存在する。

29 宇宙船ドック襲撃

成功条件：制限時間内の生存	出現条件	難易度
報酬：22000Cr	O	B

一定時間生き残るのだ!

このミッションは陽動作戦。宇宙船の建造ドック内で、敵と一定時間戦うことが目的となる。敵は浮遊型戦闘メカ（ハミングバード）のみ。1機の戦闘力は大してないが、破壊しても次々と出現する（ドック内に最大8機）。ドック内は狭く、攻撃を回避することは困難なので、防御力を高めて挑もう。



▲対ミサイル攻撃用に、ミサイル迎撃用のエクステンションを装備しておこう。



▲敵（900Cr）と、コンテナ（500Cr）を破壊すると報酬に追加される。

30 軌道エレベータ襲撃

成功条件：目標の破壊	出現条件	難易度
報酬：前払15000Cr 後払25000Cr	O	A

弾薬が満載のタンクでいけ!

軌道エレベータを襲撃して、防衛部隊のリーダーを破壊することが目的。出現する敵の数も多く、かなり長期戦になるので、弾薬を多く搭載できるタンク脚がオススメ。なお、敵を破壊することで特別収入が入る。MT＝＋1600Cr、浮遊型戦闘メカ＝＋1000Cr、ガードメカ＝＋700Cr。



▲扉を開けたらフロアにはすぐに入らずに、通路から中にいる敵を攻撃しよう。



◀リーダー機がいる最深部のフロアも、同じように通路から攻撃するのだ。

AREA Zearm Desert ザーム砂漠近郊

出現ミッション数	ミッション平均難易度
9	S

報酬パーツ ZHD-102/ROCK



ジオマトリクス社製の頭部パーツ。高性能、高防御力だが極端に重い。

舞台設定　過去の「大破壊」によって発生した、火山灰に埋もれた大都市があった場所。ネオ・アイザックとセントラル オブ アースの中間地点に位置するが、現在では開発らしい開発は、行われていない。

31 専属レイヴン消去

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：110000Cr	7＋達成率70%	S

1機ずつ破壊していこう!

敵は3機で、こちらを包囲する動きをしながら攻撃してくる。なので、機動性能のあるACがオススメだ。攻撃を1機に集中し、確実に1機ずつ撃破していこう。なお、ロックオン後は、バックダッシュと平行移動を駆使して、弾を避けながら敵に攻撃を与えるのだ。



▲スタート直後、まずは左に移動してビットバイパーを迎え撃て!

敵AC

ペンデュラム



エンブレム　パイロット名：ガイリーズ。中量型2脚のAC。メイン武器は携行型グレネード。

ビットバイパー



エンブレム　パイロット名：トーレス。腕武器を装備した、4脚AC。背中にも強力な武器を搭載。

サーシャ



エンブレム　パイロット名：ヘブンズブレイズ。逆脚型AC。垂直発射型の特殊ミサイルを2つ搭載。

32 未確認領域調査

成功条件：最深部の部屋の調査	出現条件	難易度
報酬：60000Cr	ミッション※＋達成率60%	S

巨大MTとの戦い!

巨大MTが出現したら（登場ムービー終了後）、素早くオーバードブーストを発動させ、巨大MTの本体の正面に接近。本体の至近距離まで接近してしまえば、巨大MTの左右の腕と左エクステンションからの攻撃は受けないのだ。本体を破壊すれば、左腕、左エクステンションも同時に壊れ、残りは右腕のみになる。右腕の正面に行かないように攻撃しよう。



▲オーバードブーストを発動させてここまで接近したら、あとはブレードで攻撃するだけだ。



◀本体を破壊したらそのままの位置で向きを変えて、残っている右腕を攻撃する。至近距離まで近づいてしまえば楽にクリアできるのだ。

※ザーム砂漠近郊「侵入者全排除」クリア

PS 幻想水滸伝 Vol.2～クリスタルバレーの決闘～

今回で攻略は全章終了。気になっていた隠し要素を一挙掲載のうえ、『幻想水滸伝III』情報も!

発売中 AVG	▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作の隠し要素をすべて見るには、クリアデータを100%にする必要がある。同じ話を何度もプレイするのはちょっと大変、というなら、前作にもあった「会話スキップ」を利用しよう。Ｌ１ボタンを押せば、一度プレイした章なら、選択肢出現時まで高速＆自動で進む。『幻想Ｉ』『II』『外伝Vol.1』『Vol.2』と全作品のデータのコンバート要素を持つ本シリーズ、端々まで見ておけば、『幻想水滸伝III』にも役立つ!! …かもしれない。（シルキー）

隠し要素も大公開!!ナッシュの物語に決着迫る!?

「真の紋章」を追って旅を続けてきたナッシュの物語にも、ついに幕が下りるときがきた。『幻想II』の戦いに、もう１つの面から参加し、主人公やナナミたちと出会い、宿敵であるザジに命を狙われ……。真の紋章を見つけることはできなかったが、ひとまず任務を終えてハルモニアに帰るナッシュに、さらに波乱の出来事が待ち構えている。村を襲うはぐれ竜に立ち向かう３章、数多くの『幻想II』キャラが登場する裏シナリオ。そして最後に待つのが、ザジとの勝負を決める４章だ。ＬＰがたまるポイントはもちろん、隠しパラメータまですべて掲載。これでクリア率100％も夢じゃない！



▲最後に待つのは、やはりザジとの勝負。因縁の対決を決めるのはどっちだ!?

Episode 3「はぐれ竜」

『幻想水滸伝II』からの登場キャラ
フッチ・ハンフリー・オウラン・シーナ

STORY CHECK　誰にも飼われていない凶暴な竜が村を襲う！

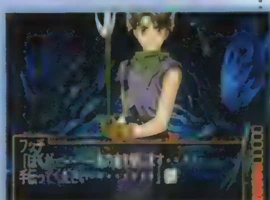
旅を続け、ろくに食べものも食べていないナッシュは、ある村にたどり着く。そこで目にしたものは、白い小さな竜。とっさに「食べられるだろうか？」と考えてしまったナッシュ。だが、竜の飼い主であるフッチが現れ、竜を食おうとしていたと疑われてあわてる。何とか誤解を解いた頃、突然村に巨大な黒竜が襲いかかってくる。



◀竜のブライトを食べようとしたと疑われ……？

この章では、特に大きな分岐がないため、選択肢で迷うことはないはずだ。ただ、序盤で裏シナリオ突入への選択肢が登場するので、見逃さないように！

後半、黒竜戦となったとき、「フッチと一緒に戦うか」、それとも「１人で戦うか」を選ぶ場面がある。「１人で戦う」を選ぶには、ＬＰを９個も消費する。これを選ぶ前に、先に裏シナリオを見ておこう。



▲苦悩の末に、黒竜を倒そうとするフッチ。ここはひとつ、手を貸そう。

Episode 3／フローチャート

- **背後に人の気配を感じて……**
  - 「やはり気のせいだ」
  - 「気のせいじゃない」裏LP10 → 裏シナリオ突入!!
- **フッチと話して**
  - 「竜といわれれば…」人気+1
  - 「こいつが竜!?」秘密+1
- **村の宿に入って**
  - 「さっきまでいた…」秘密+1
  - 「サンドイッチを…」人気+1
- **村を襲う黒竜を前に**
  - 「無茶だ!!やめろ」
  - 「誰だ」
- **黒竜を退治しようと誘われ**
  - 「そうだな…」人気+1
  - 「おれはやめとくわ」秘密+1
- **フッチを心配するハンフリーを見て**
  - 「ハンフリーの後を追う」人気+1
  - 「余計なことはしないで…」秘密+1
- **いよいよ黒竜退治に出かける前に**
  - 「まあなりゆきだしな」
  - 「どちらかというとオウランに」
- **襲いかかろうとする黒竜を前にして**
  - 秘密が9以上
    - 「フッチと一緒に」
    - 「一人で黒竜を」裏LP9
  - 「フッチと一緒に」

Episode 3　クリア

この章で手に入るLP、隠しパラメータのMAX
LP最大0（1章2章合わせて10）人気最大4（1章2章合わせて13）秘密最大4（1章2章合わせて9）

Episode 3「裏シナリオ」

『幻想』シリーズからの登場キャラ（『I』『II』『外伝Vol.1』のデータ継承で登場するキャラ含む）
メグ・からくりガ丸・ミリー・ビッキー・トニー・エスメラルダ・キリィ・ローレライ・ユズ・バレリア・アニタ・アップル・シーナ・『II』の主人公・ナナミ・ジョウイ・『I』の主人公（坊ちゃん）・オウラン・ミルイヒ・ヴァンサン・シモーヌ・カスミ・テッド・アビズボア・ルロラティア・チュカチュラ

STORY CHECK　またまた森で迷ってナッシュ大混乱!?

森の中で迷ってしまったナッシュは、ミリーとメグにばったり出会う。その後ビッキーも出てきたことで、事態は大混乱。タイムワープまで体験させられるナッシュに明日はあるか!?

この章ではＬＰ・隠しパラメータともに新しくゲットすることはない。『幻想』シリーズのデータを引き継いでいる作品が多いほど、登場するキャラが増えるぞ。まだ過去の作品をプレイしていない人は、この機会に遊んでみよう。

この章では過去のシリーズのクリアデータ入りのメモリーカードを引き継いでプレイすることによって、『I』主人公や『II』主人公・ナナミ・ジョウイが登場する。



▶彼らのその後が気になっていた人は必見！

Episode 3裏シナリオ／フローチャート

- **①木のカゲからミリーとメグを見て**
  - 「緑のほうへ」（メグ）
  - 「青のほうへ」（ミリー）
  - 「話しかけない」
- **②ビッキー、シリーに尋ねられて**
  - 「ビッキー」
  - 「ミリー」
- **③みんなが一斉に驚いているとき**
  - 「メグに」
  - 「ビッキーに」
  - 「ミリーに」
- **①②③の選択肢で**
  - すべてミリーを選択
  - それ以外
- **『外伝Vol.1』のデータがあるとイベント発生**
- **『I』のデータがあるとイベント発生**

Episode 3裏シナリオ　クリア

この章で手に入るLP、隠しパラメータのMAX
LP最大0（1章2章合わせて0）秘密最大0（1章2章合わせて9）人気最大0（1章2章合わせて5）

驚愕!! 坊ちゃんも登場!!

『外伝Vol.2』に隠されたお楽しみ要素大公開!!

一度でもゲームを最後までプレイすると、ゲーム開始画面から「Special」を選ぶことができる。ここではゲーム中のグラフィックをあらためて見ることができるのだ。

メニュー画面「SPECIAL」から突入



◀選べない数字は、まだ見ていないグラフィックの番号だ。

1 バストアップCGモード

キャラのすべての表情をじっくり見られるこのモードを出現させるには、「イベントCG回収率」を100%にすること。何度もプレイして、全イベントを見よう。



▲お気に入りキャラをじっくり見るチャンス!?

条件 スペシャルの中のイベントCG回収率100%にする

2 おまけグラフィックを見る

おまけグラフィック 萌えキャラ

1章2章でLPを10ためて、裏シナリオをプレイ。クリアすればOKだ。このグラフィックで萌え気分が上昇！



条件 裏シナリオを通過してクリア

おまけグラフィック 「ワンとナッシュ」獲得チャート

2章終盤で脱出を図るナッシュを阻むのが、ワンという男。会話の流れから察するに、どうやら2人は以前からの知り合いらしい。拳法の達人であるワンとのおまけグラフィックを見るには、下記チャートを参照。選択肢や行動に注意して、グラフィック発生条件を完了させよう。

Episode 1『誇り』

- 「どこから来たの？」と尋ねられ 「グラスランド中で」
- ↓ アイリにナイフの的にされて 「い、言うわけないだろ」
- ↓ ナイフが飛んできて 「聞かない」
- ↓ アイリと村の外で話をしているとき 「村暮らしは～」
- ↓ 上と同じくアイリと話をしていて 「どうして同盟軍に参加したんだ？」
- ↓ 盗賊団に囲まれて 「みんな逃げるんだ」

Episode 2『カレリア』

- レナに問いつめられて 「あんたがなんで…」
- ↓ 牢に閉じこめられて 「間抜け顔を笑いに」
- ↓ 建物内部を探索中、兵士が現れて 「柱のかげに隠れて…」（ジャガイモGET）→「右の廊下に進む」
- ↓ 厨房の中で 「早々に立ち去る」（ハムGET）
- ↓ 厨房を出て 「裏の扉から外へ出る」
- ↓ 馬小屋で働いているコボルトに… 「何を言っているのか…」→犬にジャガイモをあげた
- ↓ コボルトの馬小屋を出たあと… 「この先の建物のドアへ」
- ↓ どの部屋に入るか選ぶとき 「116号室」
- ↓ もと自分の部屋に忍び込んだとき、兵士が現れて 「クローゼットに隠れて…」
- ↓ 医務室で医者に酒を勧められ 「じゃあ、ちょっと…」
- ↓ ベッドで休むアイシャと会話して 「いや実は」
- ↓ **条件完了**

おまけグラフィック 「カスミとサスケ」

前作からいい感じのカスミとサスケ。彼らのグラフィックを見るには、3章裏シナリオの『幻想Ｉ』主人公・坊ちゃんイベントを通過することが条件だ。



必見!! 坊ちゃんイベント

条件 『Ｉ』クリアデータ入りメモリーカードを読み込み3章裏シナリオを通過してクリア

おまけグラフィック 「ササライとレナ」

条件 『Ｉ』『Vol.1』クリアデータ入りメモリーカードを使い3章裏シナリオを通過してクリア

おまけグラフィック 「坊ちゃんと獣たち」

条件 SPECIALのイベントCG回収率を100(－1枚)にする

Episode 4「最後の真実」

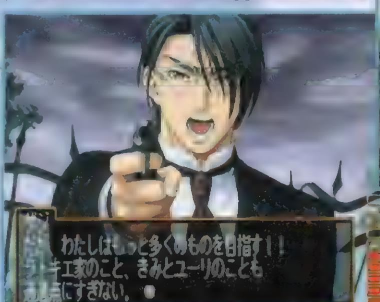
『幻想水滸伝Ⅱ』からの登場キャラ なし

STORY CHECK

今明かされるザジの思い、そしてナッシュの思い。軍配はどちらに!?

さまざまな出来事の果てに、ようやくハルモニアの首都・クリスタルバレーに帰ってきたナッシュ。だが、しょっぱなからザジの刺客に狙われ、このあとに待つ勝負のきびしさを予感させられる。ナッシュの妹の婚約者でもあるザジを前にして、ナッシュは彼の野望を聞くことになるが、許せるはずもない。そして、いよいよ最後の瞬間が訪れる……

ついに勝負のときがやってくる。ここでは、序盤の刺客の女の子と対峙している場面にしか、選択肢が登場しない。長い旅、そしてザジとの因縁に決着をつけるため、ナッシュはグローサー・フルスを持ってクリスタルバレーの外れにある古びた教会に足を踏み入れる。そこで聞かされるザジの激しい野望に憤り、ナッシュは剣を振り上げるが……。妹のユーリの告白や、レナの思いなど、それぞれの心が交錯する章をクリアすることで、謎はすべて解けるのだ。





▲きびしい性格ながらも、ナッシュの立場を最後まで案じたレナ。

◀激したザジの告白に、ナッシュはいったいどう立ち向かう？

Episode 4／フローチャート

- **刺客の女の子を前にして**
  - 「このガキ」
  - 「いい子だから手紙を渡してくれ」 人気+1
- **人気が14以上あると…**
  - ある
  - ない
- **エンディング**

Point Check 最初で最後の選択肢は、どちらを選んでも、結果に差はない。「いい子だから」は人気が1ポイント上昇。



◀鍛え抜かれた腕で、ナッシュに向かってくる刺客・ステラ。



!? いよいよラスト!?

愛と希望の幻想外伝

いよいよ『Ⅲ』モードへ!?
東京ゲームショウイベント&設定イラスト大研究

「外伝Vol.2」攻略も極まってきた今日この頃。先日開催された東京ゲームショウで、明らかにされた「幻想Ⅲ」情報を追うとともに、今回も熱気こもるおハガキを紹介！


▶ショウでの3人。このあと会場で「Ⅲ」の映像が……

幻想水滸伝Ⅲ

ゲームショウ当日、会場には多くのファンが集い、プロデューサーの村山氏、ディレクターの太田氏に加えて、『幻想Ⅱ』からキャラクターデザインを担当している石川史氏も登場。開発中の『Ⅲ』は、なんとポリゴンであることが判明。新たにキャライラストも紹介され、期待が募る！



男 ◀20代後半～30代と予想。ごつい身体つきから、どこかの軍に所属？

少女 ◀きりっとした顔立ちから、かなりしっかりした性格だとうかがえる。

少年!? ◀中亜系の服装で、もしかしたら彼が主人公なんだろうか？



『幻想水滸伝』シリーズプロデューサー・村山吉隆氏が描くSpecialストーリー

幻想水滸外伝ストーリーズ

ビッキー・ミリー・メグといえば、『幻想Ⅱ』における、「わてら3人かしまし娘」（死語）といったところ。村山氏もお気に入りのキャラだ。仲のいい3人娘の旅ははてさて、どんなものに？

第6回 3人娘…

ナッシュ「そ・れ・で・・・おれは、さっきなんて言った？」
ミリー「あーーーあれ、あれ、あそこ飛んでるの何かなぁ？」
ナッシュ「だ・か・ら・ひ・と・の・は・な・し・を・き・け!!」
ミリー「きゃーーーいたい、いたいーーミリーなにもわるいことしてないよおーーー」
ナッシュ「じゃあ、どうして俺たちはこんなところにいるんだ？」
ビッキー「そうねぇ、メグちゃん……。ここどこかしらねぇ……」
メグ「さ、さぁ……からくり丸わかる？」
からくり丸「ジカンジクフメイ、ザヒョウトクテイフノウ、マッタクワカリマセン」
メグ「だって」
ナッシュ「ふぅ……いったい、どうすりゃいいんだ？」
ビッキー「あ、あれ、あれ、メグちゃん。あの大きいのって、乗れるのかなぁ？」
メグ「え、あ、ちょっと、ビッキーちゃん、あぶないよぉ。ねぇねぇねぇ、ナッシュさん。止めてよ」
ミリー「あーーーミリーも乗る、乗るーーー！」
ナッシュ「確か俺は、街道を避けてクリスタルバレーへと続く山道をたどっていて……」
からくり丸「ア、アブナイ、めぐマデイッタラ……」
ミリー「わーーい、わーーい、ボナパルトとどっちが大きいかなぁ？？」
メグ「わ、わ、わ、わ、大きいお口ねぇ」
ナッシュ「その途中で、あの3人娘に出会って、気がついたら、妙な部屋に飛ばされていてそれから…………」
ビッキー「わ、わ、わ、わ、わ、わ、わ、わ、わ、わ」
ミリー「あぁぁぁぁぁ、いいなぁーーいいなぁーーミリーも、おくちベッドしてもらうーーー」
メグ「ちがうよ！　あれは、食べられてるんだよぉ！からくり丸なんとかしてよ！！！！」
からくり丸「シ、シカシ、ワタシノチカラデハ・・・・・」
ナッシュ「妙なドアがあちこちにあって、それをミリーが開けたら……あたり一面が、光につつまれて……」
ミリー「わーー、ミリーもーーーつぎ、ミリーもーーー」
メグ「急がないと！えーーい、からくり丸！！！行っけえぇ！！！！」
からくり丸「アアアアアアアアカ、カラダガカッテニィィィィィ！！！！！！！！」
ミリー「わーーすごーーい、よーーし！ボナパルトもゴーーゴーーー」
ボナパルト「ムキューーー！！！！！！！！！！！！！」
ビッキー「わぁ、すごいすごいーーメグちゃんも、ミリーちゃんもがんばれーーー」
メグ「って、ビッキーちゃん！！ど、ど、どこにいたの？食べられたんじゃ？？？？？？」
ビッキー「え、え、え、え？　うーーーん、真っ暗になったんだけど、途中でくしゃみしたら、いつのまにかここにいて……」
メグ「でも、よかったわ。うんうん。ね、ナッシュさん」
ナッシュ「え？　あ……あぁ。ところでさぁ……おまえさんがた、そろそろ、もとの世界に帰りたいとは思わないか？」
ビッキー「うーーーん、もうちょっとあちこち調べてみるのも、楽しいかな。」
ミリー「ミリー、まだあそぶーーー」
メグ「もとの世界って？」

ナッシュ「そっ……そうか……」
ナッシュは再び、がっくりと肩を落とした
からくり丸「ト、ト、トメテェ…………」





メグ
未来の"からくり師"を目指す少女
叔父であるジュッポに憧れ、自分もからくり師を目指し、からくり丸をお目付役に旅している。ちなみにからくり師の実態は謎。

ビッキー
紋章の力でテレポート！
"瞬きの紋章"の力で、テレポート魔法を操る。けれど、ときどき大失敗をやらかし、どこにテレポートするかわからないことがある。

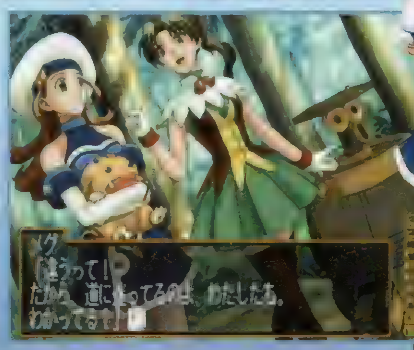


ミリー
ボナパルトをお供に旅する少女
怒ると凶暴なモンスター・ボナパルトを素手で捕まえ、以来、一緒に旅している。巨大化したボナパルトの口の中で眠るのが好き。

ここがポイント

『外伝Vol.2』ナッシュもKO!?　3人娘の実力とは?

ミリー・メグ・ビッキーは、『幻想Ⅱ』に登場していたキャラたち。それぞれにイイ感じで「抜けた」性格で、『幻想Ⅱ』でも楽しい活躍を見せてくれていた。特にビッキーは、その能力で主人公たちを各地にテレポートしてくれ、とぼけた性格とは裏腹に、同盟軍にはなくてはならないメンバーだった。だが、『Ⅱ』戦い終了後のパーティ中に消えてしまい、行方不明になっていた。強烈な3人娘を前に、ナッシュは!?



▲見かけはかわいいけど、やることなすこと破天荒な彼女たち。

愛と希望はフォーエバー!!

つきぬ期待は『幻想Ⅲ』に向けて!!



▲北海道　聖さん：坊ちゃん、出ましたね。おめでとう。彼を見るにはちょっと大変だけど…。

▼京都県　シュナさん：レナは女性ユーザーに人気！　憧れますよね～。かっこいい女性には





▲北海道　あろま睦月さん：サスケにはおまけグラフィックで会えますよ。

『　』への希望も受け付け中!!お便りのあて先⬇
〒101-8305(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部「愛と希望の幻想外伝」係

PS2

風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～

元気いっぱいのクロノアが大活躍するＡＣＴ。後半の攻略ポイントをバッチリ押さえていくぞ。

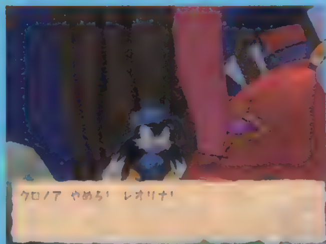
発売中 ACT	▶¥6,800 ▶ナムコ
	▶MC2（370KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

感情移入させるための工夫がいくつも見受けられる、このＡＣＴ。そんな中でも一番ビックリさせられたのが、泪の海ビジョンをクリアしたあとなどの一部のパペットDISP.（デモ）で、デモ中にもかかわらずクロノアをプレイヤーが操作できたことだ。何げないことだが、これだけでプレイヤーにとってのテモが"眺めるもの"から"体験するもの"に変わり、物語により引き込まれやすくなっている。この工夫は、称賛に値すると思う。　（城イドム）

攻略第3回！ クロノアの冒険もいよいよ後半戦!!

発売から約１カ月がたった『クロノア2』。ＡＣＴとしてのおもしろさ、そして愛らしいキャラに魅せられているみんなは、攻略も順調に進んでいるかな？　今回は、ストーリー的にも大きな山場を迎える後半の３ビジョン＋ボス１体を大攻略。そのポイントをズバリ解説していくぞ。



CHECK これまでの物語を振り返ってみよう！

預言者バグジに導かれるまま、異世界を救う冒険を続けるクロノア。まどいの国ミラ・ミラでレオリナとロロのそれぞれの過去を知る。一方、レオリナたちはエレメントを手に入れその力を解放してしまうが…。



▲レオリナはエレメントの力を解放してしまう…。

▼クロノアたちは、あきらめずに次の国へ向かう。



Boss ボス攻略 5番目のボス・レオリナの倒し方

カースドレオリナ

登場Vision エンプリヨ・コンパス

レオリナは、彼女なりの考えから強大な力を解放するが、哀しみのエネルギーに耐えきれず魔物・カースドレオリナ（以下：レオリナ）へと姿を変えられてしまう。魔物になったレオリナは、クロノアの攻撃が届きにくい場所から容赦のない攻撃を仕掛けてくるぞ。攻撃方法をよく見て、レオリナの攻撃をかわそう。



第1段階 エルビルで下から攻撃！

レオリナは円状の足場を、クロノアを追うように移動してくる。ただし、１度攻撃を受けると連続でジャンプしてクロノアを押しつぶそうとしてくるぞ。どちらの場合も、足場にいるエルビルをキャッチして、２段ジャンプで攻撃すればダメージを与えられる。





◀▲ジャンプ攻撃時にもダメージは与えられるが、普通に歩いているレオリナのほうが攻撃しやすい。また、反撃も受けなくて済む。

レオリナが上空にいるときは

レオリナに２回ダメージを与えると今度は、上空でエネルギーをため、それを放出する攻撃と、ジャンプ攻撃を交互に行ってくる。空中でエネルギーをためている間は、２匹のエルビルが、レオリナの真下にタテに並ぶ。まず、下のエルビルを捕まえてジャンプし、落下中に上のエルビルを捕まえ、もう一度ジャンプ。これで、上空のレオリナを攻撃できるぞ。





▲まず、下のエルビルでジャンプ！

▶エルビルの効果が切れ、落下し始めたら上のエルビルを捕まえてジャンプだ。

第2段階 足場の下にいるレオリナを攻撃

第２段階のレオリナは、足場の下に移動して攻撃してくる。足場には一部、上から力を加えると沈む場所があるので、レオリナがここに来た瞬間を狙って、力を加えれば攻撃できる。なお、足場には触るとクロノアがダメージを受ける光の玉が動いている。これにキャッチした敵をぶつけると、玉の移動速度が上がる反面、レオリナの移動速度が下がる。この性質を有効に利用しよう。



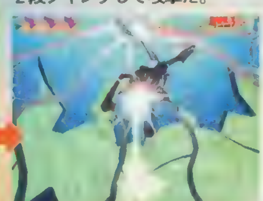
▲レオリナとの位置が このくらいの状態で２段ジャンプ！

2段ジャンプのタイミング

第２段階で３回ダメージを与えると、レオリナはジャンプ攻撃を連発してくる。レオリナがジャンプで上昇し、最高地点に達するタイミングで、こちらも２段ジャンプして攻撃だ。



▲レオリナのジャンプをよく見て、こちらも…。



▶素早く２段ジャンプして攻撃をヒットさせよう。

CHECK ハートの出現条件は？

エルビルを使って２段ジャンプをした回数が６回を超えると、７回目から25％の確率でハートが出現するぞ。ただし、１度ハートが出現してしまうと、２段ジャンプのカウント回数は０に戻ってしまうので注意。



◀反撃を受けやすいレオリナ戦だけに、ハートの出現はうれしい！

「クロノア2」のウラワザを1つ。PS2の電源を入れ、クロノアが走ってくるデモが始まった瞬間にコントローラのR1、L1ボタンを同時に押してみよう。通常、クロノアしか走ってこないデモにポプカが乱入してくるぞ！　また、同じタイミングでR2、L2ボタンを同時押しするとポプカではなくロロが登場するのだ！



Vision ビジョン攻略 後半3ビジョンを徹底攻略

今回は「苦しみの聖地」以降の3ビジョンを攻略。この攻略で使用している写真は、各ビジョン開始時の夢のかけら所持数は0にしたうえで、夢のかけらを取りこぼさず集めたものだ。各写真の夢のかけらの数もあわせてチェックしておこう。なお、夢のかけらを150以上獲得可能なビジョンでは、鏡の精をフル活用する方法も詳しく解説してみたぞ。



攻略を読む前に

夢のかけらについて
各ビジョンの名前の部分に表示されている「夢のかけら」とは、そのビジョン内で手に入れることができる夢のかけらの最大数を表しているぞ。

「エリア」について
各ビジョンは、いくつかのエリアに分かれている。ここでのエリアとは、画面が一度暗くなって、シーンが切り替わるまでの区間を1エリアとしている。

モメットドールズの鈴について
各ビジョン攻略の最後には、そのビジョン内のモメットドールズの鈴のある場所を掲載してある。まだ鈴を6つ見つけていなかった人は要チェックだ！

苦しみの聖地 Vision
夢のかけら：154
総エリア数：7

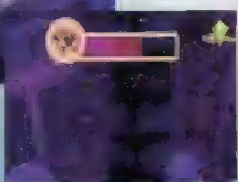
世界の異変!? 洞くつに発生したガスに注意

クロノアたちは不覚にも、レオリナにエレメントを奪われてしまう。この緊急事態を大巫女に報告するため、クロノアたちは再び聖地ラ・ラクーシャへと向かった。ところが、世界の異変のため、そこには以前とまったく違うビジョンが待ち受けていたのだった……。

POINT 1 洞くつを抜けるには?

エリア2をはじめとする、このビジョンでの洞くつには毒ガスがたちこめている。洞くつにいる間、画面右上のゲージが常に減っていき、ゲージがゼロになるとダメージを受けてしまうぞ。なお、「使い子様（白く輝いている像）」の周囲は空気が浄化されているので、この像の近くにくると、ゲージが回復する。

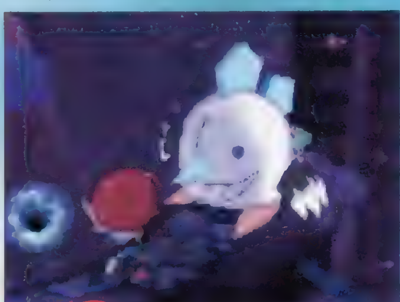




▲使い子様のそばにいれば、減ったゲージが徐々に回復していくぞ。
▶このビジョンでは、画面右上にこのゲージが表示される。

POINT 2 ジャイアントよろいムゥ

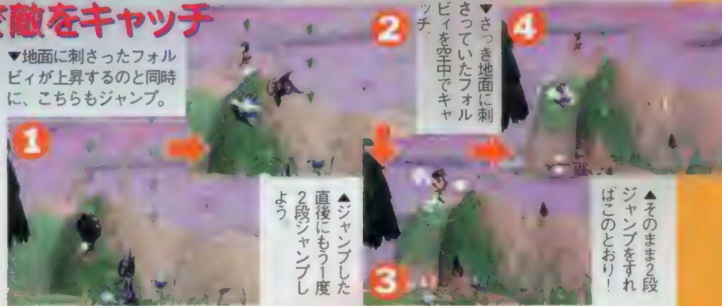
エリア2で初登場のジャイアントよろいムゥ。この敵にはザコを投げつければ、鎧を破壊できるぞ。鎧さえなくなれば、ただのジャイアントムゥと同じだ。



◀鎧を装着中は、風だまも通用しない。倒すのに少々手間がかかる、やっかいな相手だ。

POINT 3 空中で敵をキャッチ

エリア3では、空中の高い場所に夢のかけらが配置されている。これを取るためには、フォルビィを1匹キャッチして2段ジャンプ（写真②）。空中で飛んでいるフォルビィをキャッチしてすぐに2段ジャンプ（写真③）することで取ることができるぞ。写真を見てコツをつかんでおこう。



▼地面に刺さったフォルビィが上昇するのと同時に、こちらもジャンプ。
▲ジャンプした直後にもう1度2段ジャンプしよう
▼さっき地面に刺さっていたフォルビィを空中でキャッチ。
▲そのまま2段ジャンプをすればこのとおり！

POINT 4 鏡の精の有効な利用法

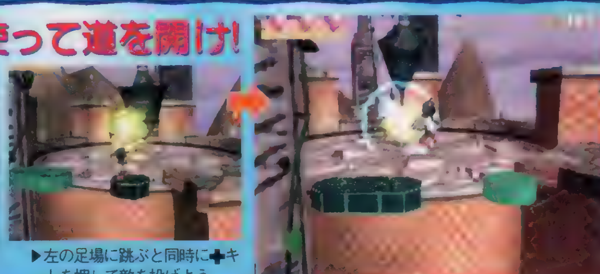
エリア6には、鏡の精が登場する。ここでは、鏡の精の効果が続いている間に、最大で夢のかけら（小）を12個取れる。トランポリンを使って上のフロアに進むとき、写真①のクロノアの右の4つの夢のかけらを残しておいて、鏡の精を解放してから取るようにするればOKだ。



▼このとき、右側の4つの夢のかけらを取らないように注意する。
▼右に戻り、空中のかけらを取ったら、キットンをはなす
▲鏡の精を解放。この直後にキットンをキャッチ。
▲①で残しておいた夢のかけらを、このときに取る。

POINT 5 リクリを使って道を開け!

エリア7では、「聖地ラ・ラクーシャ」ビジョンの場合と同様に、画面奥の振り子にザコを当てて、障害物を破壊する必要がある。なお、ここではザコを緑の足場の上から投げる必要があるので、落下ミスには注意しよう。



▶まず右の足場に乗り、消えるギリギリまで待つ。
▶左の足場に跳ぶと同時に✚キー上を押して敵を投げよう。

モメットドールズの鈴を探せ





エリア:1 ▲このビジョンで、最初に緑の足場を見かける場所の上にある。うっかり見逃さないように注意しよう。

エリア:2 ▲ジャーミンで飛ばされた直後のトランポリンの上空。洞くつ内でグズグズするのは命とりなので、素早く取ろう。

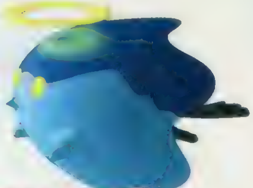
エリア:4 ▲キックのすぐ先。リクリを、フラムゥに投げつけて、手元にリクリが戻る前に、鈴の手前の足場まで移動しよう。

エリア:5 ▲緑の足場が配置されたこの場所。足場が消えて、再び出現するまでのタイムラグを有効に利用して取ろう。

エリア:6 ▲POINT 4の、空中に夢のかけらがある場所の上空。右側の足場から、左に向かって飛び降りるときザコを投げよう。

エリア:7 ▲2つ目のトランポリンの上空にある。近くにいるザコをキャッチして、2段ジャンプを使って取ろう。

クロノア攻略日記
ビジョン攻略中、「あれ、いつもこんなところに1UPアイテムがあったかな？」と思ったことはないかな？　じつは、1UPアイテムの中には、遊び直すたびに同じ場所に配置されているものとは別の、隠し1UPアイテムがあるのだ。これらの隠し1UPアイテムは、残り人数が少ない場合にのみ出現するのだ。



暗き泪の海 Vision

夢のかけら:151
総エリア数:5

暗闇に閉ざされた海岸を進め!

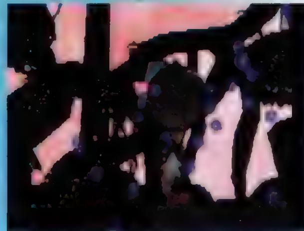
大巫女からレオリナの過去を聞かされたクロノアたち。今度は、彼女が解き放った恐ろしい力を封じるために、5つ目の鐘のもとに向かう。ところが、その道中の海岸は不気味な闇に閉ざされていた。

POINT 1 フロロで暗闇を照らそう

このビジョンに登場するフロロに風だまを当てると、約30秒間、クロノアの周囲が明るくなる(風だまを当てて、消えてしまったフロロも、約30秒後には復活する)。また、エリア3以降では、暗闇の中でグズグズしていると、青い粒状の敵・グリープに囲まれダメージを受けてしまう。



▲このキャラがフロロ。風だまで破裂させると、クロノアに光を与えてくれる。



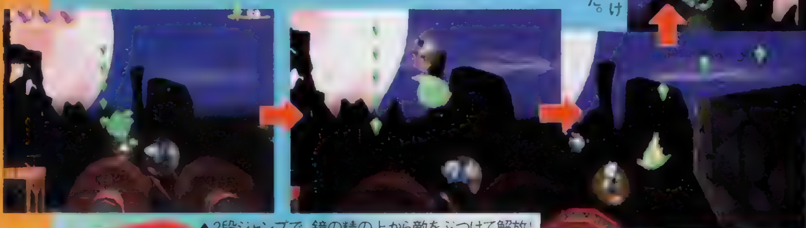
▲エリア3以降に登場するクリープをよけるのは、不可能だと思って間違いない。

POINT 2 鏡の精を使うポイント

エリア3で登場する鏡の精を使うと、この部分だけで夢のかけら(小)が13個取れる。今まで以上にタイミングのキビシイところだが、これが実行できないと150以上の夢のかけらをこのビジョンで集めるのは不可能だぞ。



▲この時点で夢のかけらが85個あればOKだ。



▲2段ジャンプで、鏡の精の上から敵をぶつけて解放

◀回転する足場で立ち止まるのは、時間のロス。ここでは、連続ジャンプで進んでいこう。はばたきも厳禁だ。

POINT 3 分かれ道はまず下へ

このエリアの写真の位置は、箱を壊して下の道へ行くか、そのまま右に行くことができる。ここはもちろん、夢のかけらのため下のルートへ進もう。右へ進んだ場合は下のルートへ行けなくなるが、下へ行った場合には、この分岐点付近に戻ってくることができる。



◀ここが問題の分かれ道。

POINT 4 下り斜面での注意

エリア5の斜面で夢のかけらを残さず取るには、斜面に入った瞬間から✚キーを進行方向とは逆に押すようにしよう。多少でも滑る速度が遅くなれば、2段ジャンプのタイミングも取りやすい。



▲最初のジャンプは、この辺りから踏み切るのがベスト。

モメットドールズの命を探せ





エリア:1

▲エリア1が始まってすぐ。画面奥に見えるほら穴の中にあるンガポゴの卵の中に隠されているぞ。



エリア:2

▲写真のフラムゥボゥが出現する場所。画面奥のンガポゴの卵の中に隠されている。先のフラムゥボゥを捕まえてゲット!



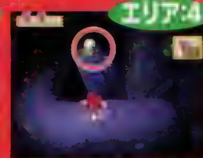
エリア:3

▲フォードンで飛ばされた、少し先で、このエリア2匹目のフロロの近く。画面の上のほうにあるぞ。



エリア:3

▲このエリア2つ目の記憶の置き時計の少し先にある。2段ジャンプを使わないと、取ることはできないぞ。



エリア:4

▲分かれ道で下に進んだ、その先。道の途中、画面奥にンガポゴの卵があるが、その中に隠されている。



エリア:5

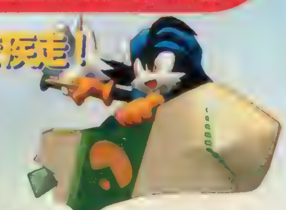
▲ササルンが並んで、時計の針のように回転しているところ。下には夢のかけら、上にはモメットドールズが隠されるぞ。

泪の底 Vision

夢のかけら:154
総エリア数:5

姿を現した海底をフロートボードで疾走!

クロノアたちの努力もむなしく、レオリナの手で5つ目の鐘は鳴らされてしまった。すぐに、5つ目の国への架け橋となる箱船に向かった一行だが、なんと海は干あがり、そこには流れる砂の道が広がっていた。



POINT 1 砂嵐から逃げ切れ

エリア1では後方から砂嵐に追いかけられるが、この砂嵐に追いつかれることはない。砂嵐の中から飛んでくる岩をよけることに専念しよう。コースの左右の端(写真参照)にいると、動かなくても岩にはあたらないぞ!

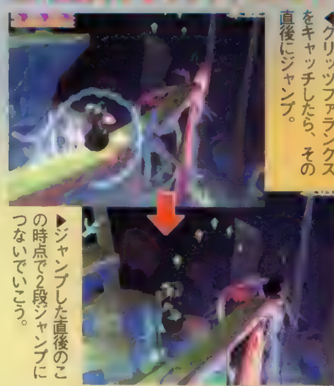


◀岩にはぶつからないが、コースアウトしないように注意しよう!!

POINT 2 2段ジャンプをうまく使おう!

エリア2では前半、2段ジャンプを使って夢のかけらを5個取れる場所が2カ所ある。ここでは、✚キーの右を常に押しておき、むやみにはばたきを使用しないようにして、写真の位置からジャンプすれば、簡単に夢のかけらを取ることができる。右の4枚の写真を参考に、チャレンジしてみよう。フロートボードに乗っているので取り逃しても戻ってこれないぞ。

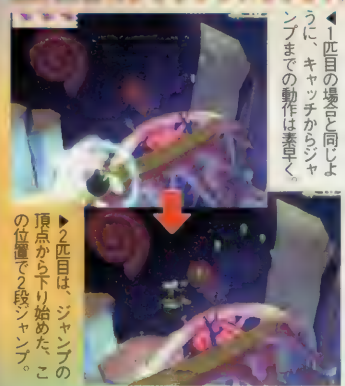
■1匹目のグリッツファランクス



◀グリッツファランクスをキャッチしたら、その直後にジャンプ。

▶ジャンプした直後のこの時点で2段ジャンプにつないでいこう。

■2匹目のグリッツファランクス



◀1匹目の場合と同じように、キャッチからジャンプまでの動作は素早く。

▶2匹目は、ジャンプの頂点から下り始めた、この位置で2段ジャンプ。

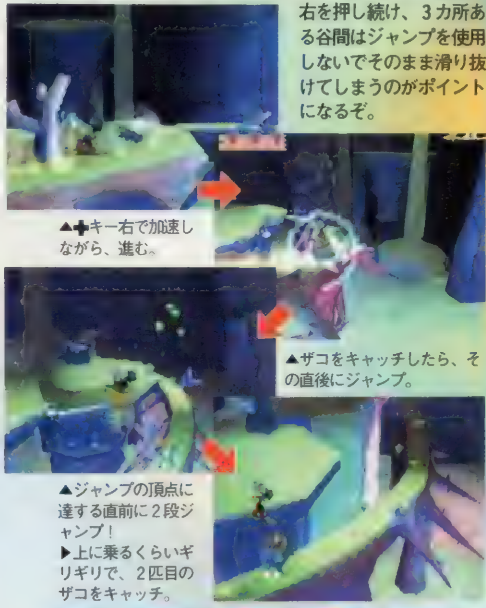


クロノア攻略日記

泪の底ビジョンで画面奥、または手前に移動するときに、コースわきから飛び出してしまったら、素早くジャンプボタンを押して、はばたいてみよう。うまくすれば、はばたきながら、コースに戻ることができるぞ。成功するコツはコースアウトしてもボタンを放さないことだ。

POINT 3 鏡の精のポイント

エリア2で登場する鏡の精。これを利用すれば、夢のかけらを30個（夢のかけら（小）を15個）取ることができる。鏡の精の効果が続いている間は✚キー右を押し続け、3カ所ある谷間はジャンプを使用しないでそのまま滑り抜けてしまうのがポイントになるぞ。



▲✚キー右で加速しながら、進む。

▲ザコをキャッチしたら、その直後にジャンプ。

▲ジャンプの頂点に達する直前に2段ジャンプ！

▶上に乗るくらいギリギリで、2匹目のザコをキャッチ。

POINT 4 上段のコースへ進もう

エリア3の途中には、2段ジャンプで上らないと行けない足場があり、その上には夢のかけらはもちろん、モメットドールズの鈴まで配置されている。この足場の直前に登場するフラムゥをキャッチしておこう。また、上の足場に上がってすぐに、今度は右側にジャンプすることになるので、上に上っても気を抜かないように！



▲このくらいの位置から2段ジャンプすればOKだ。

▲最後のかけらを取ると同時に右へジャンプ！

▶先にあるモメットドールズの鈴が見える？

POINT 5 2度目の砂嵐は？

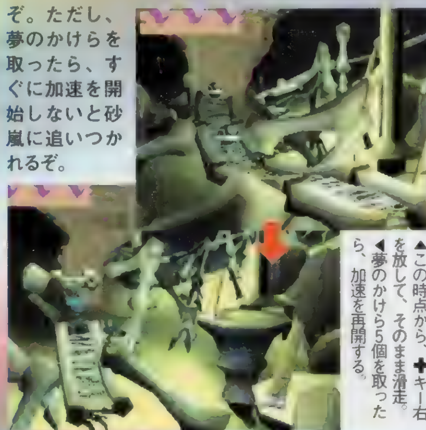
エリア4の砂嵐はエリア1と違って、追いつかれるとミスになってしまう。減速する必要がある場合を除いて、✚キーは常に進行方向を押し続けよう。



▲砂嵐から逃げるため、✚キーを進行方向に押し続けて加速しながら進もう。

POINT 6 スピードを調整しよう

エリア4でハートを取ったら、そのあと✚キー右を放してみよう。そのまま、加減速、ジャンプ、はばたきなど一切しないで、つむじ風を通り抜けると、そのすぐ先の夢のかけら5個を自然に取れるぞ。ただし、夢のかけらを取ったら、すぐに加速を開始しないと砂嵐に追いつかれるぞ。



▲この時点から、✚キー右を放して、そのまま滑走。

◀夢のかけら5個を取ったら、加速を再開する。

POINT 7 1UPアイテムを逃すな

エリア4のPOINT 6のすぐあとには1UPアイテムがある。これは2段ジャンプを使わないと、取れないので注意！

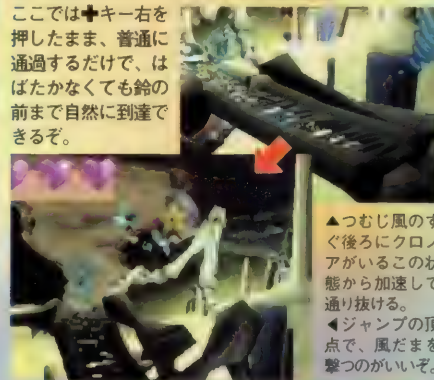


▲このムゥボーダーズを、必ずキャッチしておこう。

◀このササルンの上に1UPアイテムがあるぞ！

POINT 8 連続するつむじ風は

エリア4の終盤には、2つ連続してつむじ風が配置された場所がある。2つ目のつむじ風の先には、空中にモメットドールズの鈴が配置されているが、ここでは✚キー右を押したまま、普通に通過するだけで、はばたかなくても鈴の前まで自然に到達できるぞ。

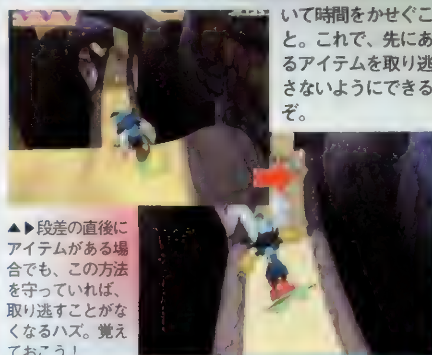


▲つむじ風のすぐ後ろにクロノアがいるこの状態から加速して通り抜ける。

◀ジャンプの頂点で、風だまを撃つのがいいぞ。

POINT 9 段差を抜けるコツ

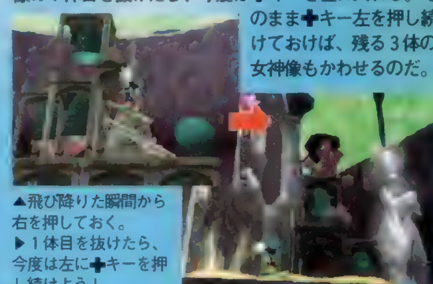
エリア5の写真のような段差では、なるべく加速もジャンプもせずに段差を降り、空中ではばたいて時間をかせぐこと。これで、先にあるアイテムを取り逃さないようにできるぞ。



▲▶段差の直後にアイテムがある場合でも、この方法を守っていれば、取り逃すことがなくなるハズ。覚えておこう！

POINT 10 倒れてくる女神像をよける

エリア5の最後の段差から飛び出したら、✚キー右を押し続けておこう。そのまま、倒壊する女神像の1体目を抜けたら、今度は✚キーを左に入れる。そのまま✚キー左を押し続けておけば、残る3体の女神像もかわせるのだ。



▲飛び降りた瞬間から右を押しておく。

▶1体目を抜けたら、今度は左に✚キーを押し続けよう！

モメットドールズの鈴を探せ



▲エリア2の最後、写真の位置にある。敵を利用して、2段ジャンプしないと取れないので注意しよう。

▲POINT 4で解説している、上段のコースの最後にある。下のコースを通ってしまわないように注意！

▲コースの一部が崩れるイベントが発生した、少しあと。ここでは、風だまを使ったほうが取り逃しが少ない。

▲つむじ風の連続するPOINT 8の部分。ジャンプの頂点で風だまを撃つようにすれば、取ることができる。

▲POINT 9で解説している、段差のある場所。最初の段差を降りた、そのすぐあとなので、覚えておこう。

▲エリア終盤の、倒れてくる女神像の手前。目立つ場所にあるので、見逃すことはほとんどないはず。

クロノア攻略日記

記憶の置き時計を取ったあとにミスした場合、残り人数が0でなければ、時計を取る前に攻略中のビジョンで獲得していた夢のかけらは、そのまま手元に残る。ただし、「リトライ」を使った場合は、攻略中のビジョンで獲得していた夢のかけらは、0にリセットされてしまうぞ。間違えないように！

PS2 Love Songs アイドルがクラスメ〜ト

芸能人が通う学園が舞台のラブストーリー
期待のPS2オリジナル恋愛SLGを攻略！

発売中 SLG	▶¥6,800（※） ▶D3パブリッシャー
	▶MC2（256KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

恋愛SLG……いや、あえてギャルゲーといいましょう――に、オープニング曲やエンディング曲が挿入されるのも、今では珍しくなくなりました。でも、このゲームって設定が設定だけに、10曲近くものボーカル曲が収録されてるんですよね。すっごい豪華。さらに、ゲーム内でDVDを買えばアニメーションによるプロモビデオが見られたりと、オマケ要素に気合を入れまくりな感じです（笑）。いえ、こういうのキライじゃないんですけどね。（袋）

発売直後の攻略ガイドをお届け!

人気アイドルたちが通う学園での高校生活を描いた恋愛SLG『Love Songs』。攻略第１回目となる今回は、システム面の解説を中心に、このゲームの基本的な遊び方を解説していくぞ。また、後半ページでは、８人のヒロインのなかから、瀬戸綾乃と双葉理保の２人をピックアップして、ワンポイント攻略＆序盤に発生するイベントを紹介する。初プレイ時のガイドブックとして活用してほしい。



▲"PS2でギャルゲーをやりたい"と願っていた人には待望の一本。

主人公（プレイヤー）育成編
パラメータアップの基本を覚えよう

ゲームの目的は、３年間の学園生活を通して意中のヒロインと結ばれること。そこで必要になるのが、主人公の"自己育成"だ。毎日の生活のなかで、主人公の持つ３つの基本パラメータ（学力、運動、容姿）をしっかりと磨いてヒロイン好みの男になれば、相手がいくら芸能人とはいえ、その"愛"をつかむことも夢ではないのだ！

▼恋愛SLGの王道的なシステムなので、このジャンルに慣れている人ならすぐ理解できるぞ。



コマンド

ゲームには、平日、休日・昼、休日・夜の3つのパートがあり、実行可能なコマンドはそれぞれ異なる。また、育成系コマンドは、平日なら1週間、休日なら1日単位で入力する。

●プレイヤーが選べるのは12種類

勉強	学力のパラメータをアップする育成コマンド（平日／休日昼）。	運動	運動のパラメータをアップする育成コマンド（平日／休日昼）。	おしゃれ	容姿のパラメータをアップする育成コマンド（平日／休日昼）。	バイト	主人公の所持金をアップする育成コマンド（平日／休日昼）。
休む	主人公の疲労を回復するコマンド（平日／休日昼）。	外出	デートや買い物などに出かけるコマンド（休日昼のみ）。	電話	女の子に電話をかけて、デートの約束をする（休日昼のみ）。	メール	女の子にメールを送ってデートの約束をする（休日昼のみ）。
もちもの	主人公の持ち物の確認&使用（いつでも実行可能）。	スケジュール	カレンダーで主人公の予定を確認する（いつでも実行可能）。	オプション	音量や文字のフォントが変更できる（いつでも実行可能）。	セーブ	現在の進行状況をセーブ&ロードできる（休日夜のみ）。

POINT 疲労の値には注意しよう!!

主人公は、育成系コマンドを実行するたび、その成否にかかわらず疲労していく。疲労が30を超えると、育成コマンドが失敗しやすくなるので注意が必要だ。また、疲労をためすぎると強制的に[illegible]（目安として疲労が30以下）するまで「休む」以外のコマンドが選択できなくなってしまうぞ。

おつきあい編
効率よくデートに誘い、楽しむには？

主人公自身を磨き上げるのが毎日の行動なら、デートもまたヒロインと恋を進展させるための行動の１つ。デートは休日（祭日含む）にのみ行うことが可能だ。だが、その前段階として、まずはヒロインをデートに誘い、OKをもらう必要がある。このデートの約束も休日にしかできないので、スケジュールの管理はしっかり行おう。



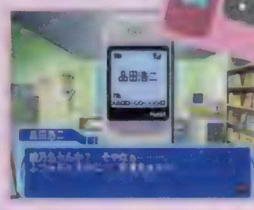
▶休日をデートに使うか、育成（＆アルバイト）に使うかは、判断が難しいところだ。

デートの誘い

休日昼に、電話またはメールコマンドを選択すると、ヒロインをデートに誘うことができる。手順は、①デートの日取りを決定（6つ先の休日までOK）→②デート場所を決定、となる。相手がその内容でOKすれば、デートの約束が成立。ただし、電話で誘ったときに、相手が不在だと自動的に失敗になるぞ。



▶逆に、ヒロインからデートに誘われることもある。この場合は、受けるか否かを選択しよう。



◀クラスメートに電話すれば、ヒロインの趣味や好み（岡田）、ヒロインたちの自分に対する評価（品田）も聞ける。

POINT 電話とメールの違いは？

ヒロインに連絡をとる方法として用意された２つの手段。同じように思えても、じつは右のような違いがある。なお、ヒロインの連絡先を知る方法は以下のとおり。メールアドレス→ラブ忍に調査依頼を出す。電話番号→本人から教えてもらう。

電話 電話のメリットは、電話でしか誘えない場所がある点と、ヒロインが電話に出たときに愛値がアップする点。ただ、相手が不在だと誘えない、ある程度仲よくならないと電話番号を教えてもらえないなどのデメリットも。

メール メールのメリットは、電話で誘うときのようにヒロインの不在による"失敗"がない点とラブ忍からヒロインのメールアドレスを聞くだけで出すことができる点。そのため、序盤ではメールでデートに誘う方法がメインになるぞ。

 ※限定版（タイプA、B、C）は¥9,800

パラメータ

主人公のパラメータは、ヒロインの出現やイベント発生、ハッピーエンドの条件となっている。パラメータは、育成系コマンドを実行することでアップしていくが、失敗するとほかのパラメータがダウンしてしまうので、全体のバランスを考えながら育成していこう。



▲コマンド失敗時もパラメータが低下してしまうぞ。



▶パラメータの上昇率は、休日のほうが高いぞ。

POINT 目には見えないパラメータが!?

愛	誠	認知度
ヒロインから、どれだけ好かれているかを表す。	ヒロインの主人公に対する誠実度や信頼度を表す。	ヒロインと主人公の関係に対する周囲の認知度。

POINT パラメータの上限はアイテムでアップ!

●パラメータ上昇系アイテムの価格と効果

アイテム	価格	効果
サプロミンV	¥1,500	疲労が30回復
サプロミンX	¥3,000	疲労が60回復
サプロミンEX	¥5,000	疲労が全回復
瞬間マッスル	¥3,500	運動の最大値が30アップ
激烈マッスル	¥5,000	運動の最大値が50アップ
爆発マッスル	¥7,500	運動の最大値が70アップ
光速マッスル	¥10,000	運動の最大値が100アップ
プロテイン	¥12,000	運動の最大値が150アップ
国語辞典	¥3,000	学力の最大値が30アップ
英語辞典	¥4,000	学力の最大値が40アップ
和英辞典	¥5,000	学力の最大値が50アップ
漢和辞典	¥7,000	学力の最大値が70アップ
日本の歴史	¥9,000	学力の最大値が90アップ
発明百科辞典	¥10,000	学力の最大値が100アップ
哲学の書	¥12,000	学力の最大値が130アップ
究極物理学	¥13,000	学力の最大値が150アップ
法律学	¥15,000	学力の最大値が180アップ
全学新書	¥18,000	学力の最大値が200アップ
おしゃれのABC	¥12,000	容姿の最大値が30アップ
センスを磨け！	¥15,000	容姿の最大値が50アップ
マスターオブお・しゃ・れ	¥18,000	容姿の最大値が80アップ
おしゃれのテクニック	¥20,000	容姿の最大値が100アップ
男のための本	¥35,000	容姿の最大値が200アップ

アルバイト

このゲームには、恋愛SLGとしては珍しくお金の概念がある。お金は、上で紹介したパラメータをアップさせるアイテムの購入やヒロインへのプレゼント、デートの資金など、ゲームを進めるうえで必須となってくる。お金を稼ぐには、平日（休日のアルバイトは右を参照）にアルバイトを選択すればOKだぞ。

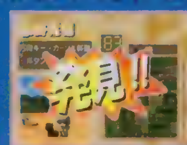


▲コンビニでのアルバイトは、１日ごと1000円（失敗時は500円）の給料がもらえるぞ。

POINT 休日のアルバイトで大もうけ!

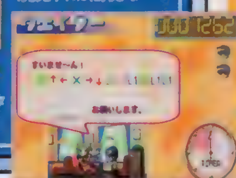
●休日アルバイト出現条件

バイトの種類	必要パラメータ
遺跡発掘	学力:70、運動:70
ファミレス	運動:100、容姿:100
害虫駆除	学力:180、運動:180
危険物処理	学力:250、運動:250



●遺跡発掘

●ファミレス



デート本番

デート当日になったら外出コマンドで約束したデート場所に向かおう。ただし、待ち合わせ場所を間違えたり、ヒロインが遅刻したときに「待たない」を選択した場合は、場所選択画面に戻る。約束の場所を3回間違えると、約束を破ったことになるので注意しよう。なお、デートではヒロインの会話に合わせて好感度（愛値&誠値）を上げていくことが重要になってくるぞ。



◀約束の場所を間違えても、すぐに向かえばヒロインが待っていてくれることも。

▼デート中、お金が足りずに女の子に払わせると、好感度が大幅にダウンするぞ。



POINT E.T.S.で女の子の好感度を上げよう

この「E.T.S」は、ヒロインのセリフに対して、肯定、否定、あいまいの3つの反応で受け答えするもの。



△あいまいに答えると…

◎肯定的に答えると…

✕肯定的に答える…

デートは3回まで

「E.T.S.」で、ヒロインの気に入る対応をすれば、１日に３回まで場所を変えてデートを継続できる。当然、一緒にいるほど好感度はアップするぞ。

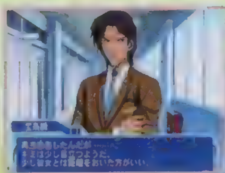
▶朝からデートを始めて、昼、夜と最大３回までOK。



ヒロイン攻略編

綾乃&理保の2人をピックアップして攻略!!

ここでは、ゲーム開始時から登場する綾乃と理保の2人をピックアップして攻略！ 基本的な攻略法に加え、ゲーム2年目（2002年）の夏までのイベントリストと編集部で独自に作成したデートスポットごとの好感度変化リスト（C→B→A→Sの順に好感度のアップ率が高くなる）の2大データをお届けするぞ!!



◀攻略は1プレイ1人が基本だが、1人に固執すると……。



▶残り6人の出現条件も掲載しているので参考にしよう。

POINT 肯定ばかりが愛情ではないのだ!!

デート時の「E.T.S.」の対応によって、愛値と誠値のアップ率が異なるのは前述のとおり。肯定を選べば、デートが継続できる可能性が高くなる。しかしトゥルーエンドを迎えるには、一定の誠値が必要になることもしっかり覚えておこう。





瀬戸綾乃

現在売り出し中の新人アイドル。仕事と学業を両立しようとする真面目な性格だが、逆にそれがコンプレックスに。



メインヒロインだけあって理想は高いぞ

綾乃は、イベント発生の条件となる愛値が全体的に高く、基本パラメータもバランスよく育てる必要がある。また、最初から登場しているものの、ラブ忍にメールアドレスを調べてもらわないと、デートに誘うことができない点に注意しよう。好みのプレゼントは、恋愛小説、オルゴール、リボンなど。

発生日	イベント内容
2001年4月25日	校門でファンに囲まれる
2001年12月31日	TVでCDグランプリの発表
2002年5月1日～2002年7月31日	手作り弁当を作ってもらう
2002年6月1日～2002年8月31日	ファンに囲まれる
2002年6月3日	修学旅行で一緒に行動する

EVENT PICK UP! 公園で綾乃の手作り弁当を…♥



▲公園で綾乃の手作り弁当を食べる。2年目の初夏までに10回（1回で3カ所に行った場合）ほどデートすればOK。

EVENT PICK UP! 綾乃、ファンにもみくちゃに



◀お忍びのデートのはずが、ファンにバレバレ。2年目の夏までに、8回（1回で3カ所に行った場合）ほどデートをしていれば発生。

CHECK THEデート その傾向と対策 綾乃編

彼女の意見を尊重して「E.T.S.」に答えていけば、どこでデートをしても愛値は比較的カンタンに上げられるハズ。また、誠値は“否定”でアップすることが多いぞ。好みのデートスポットは、公園（散歩）、映画館（最新の映画）、遊園地（観覧車）、デパート（アクセサリー売場）、文化センター（プラネタリウム）など。

デートスポット別好感度変化リスト

場所1	場所2	愛アップ率	誠アップ率
公園	レンタサイクル	A	A
	貸しボート	A	A
	散歩	S	A
映画館	最新の映画	S	A
	昔の映画	A	A
	アニメ	B	A
遊園地	観覧車	S	A
	ジェットコースター	A	A
	オバケ屋敷	B	A
水族館	海中散歩	A	A
	イルカショー	A	A
	ペンギンランド	A	A
動物園	ライオン	B	A
	コアラ	A	A
	象	A	A
ゲームセンター	メダルコーナー	B	A
	プライズコーナー	A	A
	ゲームコーナー	B	A
カラオケ	J POP	A	A
	洋楽	B	A
	演歌	B	A
デパート	ブランド品売場	B	B
	洋服売場	A	B
	アクセサリー売場	S	B
ホール	ミュージカル	A	B
	コンサート	B	B
	イリュージョン	A	B
競技場	サッカー	S	B
	野球	S	B
	格闘技	A	B
文化センター	プラネタリウム	S	B
	美術館	S	B
	図書館	A	B
海	遊覧船	S	A
	海の家	A	A
	泳ぐ	A	A
市民プール	-	B	B
レストラン街	フランス料理	A	B
	ファミレス	B	B
	大衆食堂	B	B
スキー場	-	A	B
スケート場	-	A	B
アスレチックプール	-	A	B
ホテルのプール	-	A	B

CHECK THEデート その傾向と対策

理保編

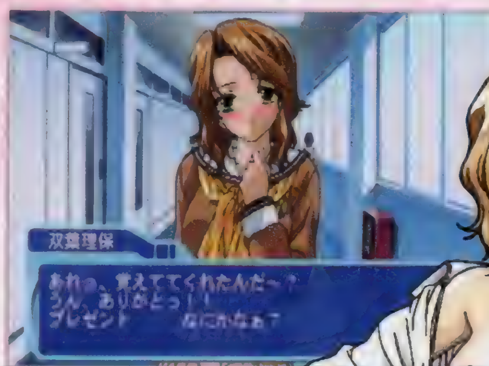
愛値・誠値ともに、文化系の場所よりもアウトドア系の場所のほうがアップしやすい。また、肯定（○ボタン）とあいまい（△ボタン）を選んだときの効果が、ほぼ同じなのも特徴だ。愛値を上げるなら肯定、誠値なら否定と考えればOK。好みのデートスポットは、海（泳ぐ）、アスレチックプール、スキー場など。

デートスポット別好感度変化リスト

場所1	場所2	愛アップ度	誠アップ度
公園	レンタサイクル	A	A
	貸しボート	A	A
	散歩	A	A
映画館	最新の映画	S	B
	昔の映画	C	B
	アニメ	B	B
遊園地	観覧車	S	A
	ジェットコースター	S	A
	オバケ屋敷	A	A
水族館	海中散歩	S	B
	イルカショー	A	B
	ペンギンランド	A	B
動物園	ライオン	A	A
	コアラ	A	A
	象	A	A
ゲームセンター	メダルコーナー	A	B
	プライズコーナー	A	B
	ゲームコーナー	S	B
カラオケ	J POP	A	A
	洋楽	S	A
	演歌	A	A
デパート	ブランド品売場	S	B
	洋服売場	A	B
	アクセサリー売場	S	B
ホール	ミュージカル	A	A
	コンサート	A	A
	イリュージョン	S	A
競技場	サッカー	A	A
	野球	A	A
	格闘技	S	A
文化センター	プラネタリウム	S	B
	美術館	A	B
	図書館	B	B
海	遊覧船	A	B
	海の家	S	B
	泳ぐ	S	C
市民プール	-	A	C
レストラン街	フランス料理	A	B
	ファミレス	S	B
	大衆食堂	A	A
スキー場	-	S	A
スケート場	-	A	A
アスレチックプール	-	S	B
ホテルのプール	-	S	B

気軽につき合える幼なじみ

愛値が低い状態でも固有イベントが発生しやすく、トゥルーエンドを迎えるのに必要なパラメータも低め。また、開始直後から電話番号&メールアドレスを知っているので、攻略は比較的ラクだろう。好みのプレゼントは、電気製品、ブランド品など。



イベントリスト

発生日	イベント内容
2001年6月1日～2001年7月21日	同級生の女の子に胸をもまれる
2001年7月1日～2001年8月31日	アスレチックプールでデート
2001年7月8日～2001年8月26日	海で双葉の写真撮影
2002年6月1日～2002年7月19日	ファンに囲まれる
2002年7月1日～2002年8月31日	ボディーボードで楽しむ
2002年7月1日～2002年9月30日	ジェットコースターで楽しむ
2002年7月1日～2002年9月3日	イヤリングを試着する
2002年8月25日	アイスを食べる

EVENT PICK UP!

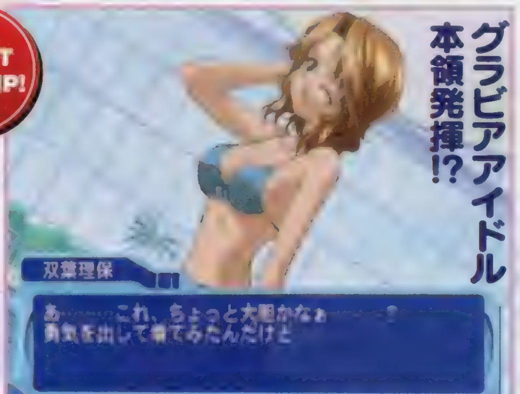
女の子同士の交流…？



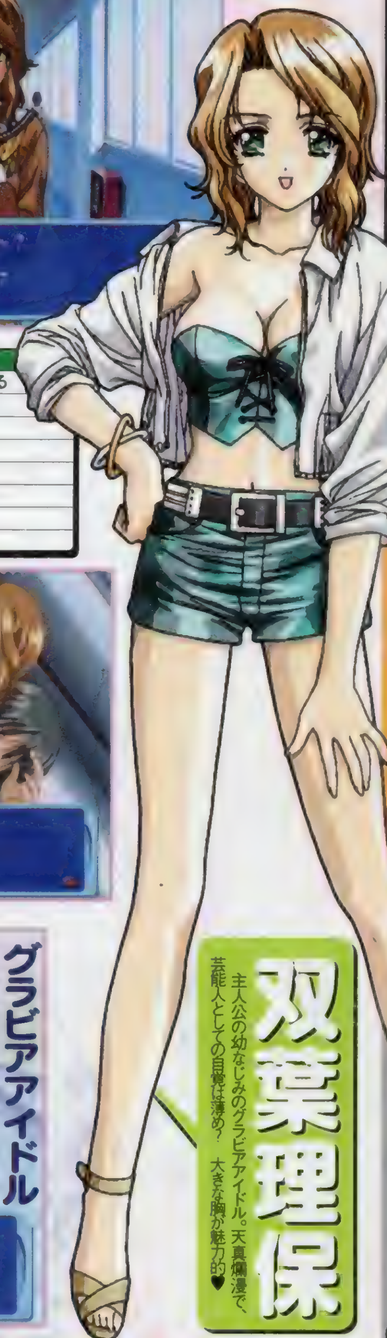
▶女友だちに自慢（？）の胸をもまれる理保。思わず代わりたい……なんて。1年目の初夏までに、デートを5～6回（1回で3カ所に行った場合）しよう。

EVENT PICK UP!

グラビアアイドル本領発揮!?



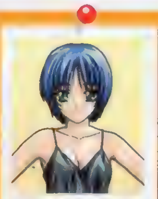
▶理保が新しい水着を披露！ 1年目の夏までにデートを5～6回（1回で3カ所に行った場合）してからアスレチックプールへ誘おう。



双葉理保

主人公の幼なじみのグラビアアイドル。天真爛漫で、芸能人としての自覚は薄め？ 大きな胸が魅力的♥

ほかのヒロインもチェック!!



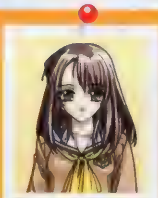
観月唯香
出現条件
4月中に運動：50

▲明るくボーイッシュな新人アイドル。瀬戸綾乃をライバル視している。



橘涼子
出現条件
夏服の期間中に容姿：70

▲ファッション誌の売れっ子モデル。クールで長身なため、同性から人気。



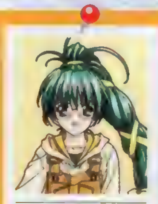
桜井美奈子
出現条件
冬服の期間中に学力：50 運動：50

▲アナウンサーを目指す知的な女の子。性別に関係なく気さくにつき合う。



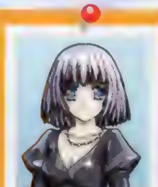
神楽ありす
出現条件
2月までに桜井を出現させておく

▲声優界のトップアイドルで、無邪気な性格。桜井とは先輩・後輩の間柄。



桃園果奈
出現条件
冬服の期間中に運動：70

▲シャイな性格の眼鏡っ娘。家計を助けるため、イヤな仕事も頑張る。



天城未優
出現条件
2002年4月までに容姿：180

▲超大物俳優の2世で、かなりの才能の持ち主。無口でミステリアス。

コミックドラゴンも要チェック！

コミックドラゴン（富士見書房刊）5月号（発売中）&6月号（5/9発売）に、きみづか葵氏執筆によるコミックが掲載中！



PS2

モンスターファーム

すべてのブリーダーをSランク制覇に導く、必見の攻略情報&データ集だ！

発売中 SLG	▶¥6,800　▶テクモ
	▶MC2（255KB）、2人プレイ可能

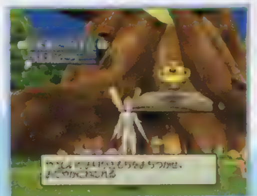
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＰＳ２で登場！　ってことで、ゲーム内容もシステムも大きくパワーアップしているこのゲーム。個人的には、モンスターたちが育成画面で見せる個性豊かなしぐさや行動が、じつは一番ポイント高いのではと思ってます。なかでもハムだのニャーだのの小動物系がたまりません、ホワーンって感じです。なんといいますかこう、長い耳とか、シッポとか、くりくりオメメとかがたまらないんです。もろ、人っぽい動きもギューです、ギュー。　（が）

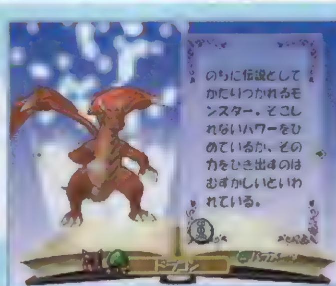


攻略に役立つ情報大放出!!

Ｓランクを制覇できるほどの強いモンスターを育てるには、育成とバトルの知識はもちろん、モンスターのことも知っておくことが大事だよ。そこで今回は、ワタシことフレリアと愉快な仲間たち（？）が、隠しモンスターとアイテム＆育成地域の秘密を公開！　バトルの勝敗を左右する追加効果の謎も解明してるから、しっかりチェックしてね。



▶おすすめアイテム一覧で、使えるアイテムを確認しよう。



◀図鑑を完成させる意味でも、隠しモンスターは必ず手に入れたいよね！

超！強力な隠しモンスター6体をゲット！

新種発見!!

Aランク突破で再生可能になるモンスター

それじゃまず、初公開の隠しモンスターを紹介するね！　このドラゴンとデュラハンは、Ａランクのトチカンフェスタで優勝してＳランクに進めば、円盤石から再生できるよ。

強力無比！

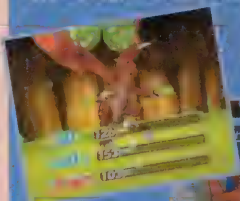


◀初期パラメータが高いから、速攻で上のランクに進めるよ。

伝説の巨大モンスター ドラゴン



昔話とかで有名なモンスターだね。力と丈夫さに加えて、賢さにも優れた適性を持ってるよ。でも素早さは上がりにくいみたい。爪や尻尾のほかに、炎とか風で攻撃する技も使えるんだって。すごいねー。





▲▶トレーニングしだいでドンドン強くなるけど、寿命は少し短めなんだ。大事に育ててあげてね。

戦いを求める魔性の鎧 デュラハン



昔の人が使ってた鎧がモンスターになったんだって。賢さがある程度ほかと丈夫さで、逆に素早さはちょっと上がりにくいかな。使える技のほとんどは力タイプで、剣を使った技はとても強力だよ。





◀▲もとが鎧だけに、丈夫さはピカイチ。力もバッチリ鍛えて、攻守ともに強いモンスターに育てよー！

特定のCDから再生できるモンスター

右の４体は、初回特典の〝パンドラディスク〟やＰＳソフト『モンスターファームジャンプ』で再生できるレアモンスターだよ。これ以外のＣＤでも再生できるから、持ってなくても安心。

▶外見も能力もすごく特徴的で、育てがいがあるよ。





レイ・リン





白き翼を持つ戦いの女神 ヴァルキリー





つぶらな瞳の人気者 コラール





ネーデル

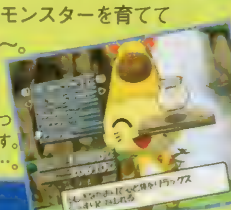




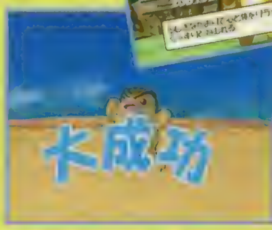


アイテム&育成地域の秘密をこっそり教えちゃいます～

ゲームに登場するさまざまなアイテムやアクセサリーは、その効果を知らないと十分に役立てることはできません。ここでは私、アイテム商人のムッチが選んだおすすめアイテムを、その効果とあわせて紹介します。おまけにゴート以外の育成地域の解放条件も教えちゃいますから、アイテムと育成地域を最大限に利用して立派なモンスターを育ててくださいね～。



▶私の商品のなかにも、優れた効果を持つ逸品があります。高価ですけど…。

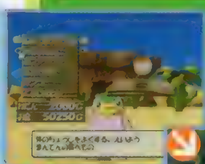


◀利用できる育成地域が増えれば、モンスターの特徴にあわせた育成ができます。

地域適応のメリットは？

モンスターに地域特有のエサを与え続けると、急成長期にモンスターの派生が変化することがあります。派生が変化すると、対応する育成地域でのトレーニングが成功しやすくなり、疲労とストレスは増えにくくなりますよ。つまり、重点的に利用したい育成地域の派生に変化させれば、育成がやりやすくなるわけです。

モッチー→ワラビの場合



◀森林派生種のモチーは、モークスと[illegible]



▶[illegible]

おすすめアイテム一覧

入手	値段	名称	効果
基本	1000	[illegible]	病気や特殊病気を治す。消費アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	週初めにストレスを少し減少。継続アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	週初めにストレスを多めに減少。継続アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	週初めに疲労を少し減少。継続アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	週初めに疲労を多めに減少。継続アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	KO負けによる負傷率が減少。継続アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	休養時に疲労とストレスを減少。継続アイテム
基本	[illegible]	[illegible]	バトル中のガッツダメージを軽減。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	魔法技に対する防御力アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	魅了技の回避率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	魅了技のガッツダメージを増やす。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	心技の追加効果発生率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	物理攻撃のダメージ軽減、ただし回避率ダウン。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	物理攻撃のダメージ軽減、ただし回避率ダウン。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	物理攻撃のダメージ軽減、ただし回避率ダウン。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	バトル中のガッツダメージを軽減。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	物理攻撃のダメージ軽減、ただし回避率ダウン。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	暗黒技の回避率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	しっぽ技の追加効果発生率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	トレーニングの効果アップ、ただし疲労も増大。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	魅了技の追加効果発生率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	風技の回避率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	技の命中率アップ。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	週初めに疲労を減少。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	物理攻撃のダメージ軽減、ただし回避率ダウン。アクセサリー
基本	[illegible]	[illegible]	心技の追加効果発生率アップ。アクセサリー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	モークスの特産品、森林派生への変化に必要。エサ
カララギ	[illegible]	[illegible]	病気、特殊病気、マイナス効果の特徴を治す。消費アイテム
カララギ	[illegible]	[illegible]	週初めにストレスを大きく減少。継続アイテム
カララギ	[illegible]	[illegible]	カララギの特産物、密林派生への変化に必要。エサ
カララギ	[illegible]	[illegible]	技の攻撃力アップ。アクセサリー
タクラマ	[illegible]	[illegible]	休養時に疲労とストレスを大きく減少。継続アイテム
タクラマ	[illegible]	[illegible]	タクラマの特産品、砂漠派生への変化に必要。エサ
タクラマ	[illegible]	[illegible]	心技の追加効果に対する抵抗力アップ。アクセサリー
タクラマ	[illegible]	[illegible]	火技のダメージ軽減。アクセサリー
タクラマ	[illegible]	[illegible]	水技のダメージ軽減。アクセサリー
ブリリア	[illegible]	[illegible]	週初めに疲労を大きく減少。継続アイテム
ブリリア	[illegible]	[illegible]	ブリリアの特産物、雪原派生への変化に必要。エサ
ブリリア	[illegible]	[illegible]	雪原に対する適応力アップ。アクセサリー
ブリリア	[illegible]	[illegible]	バトル中の回避率アップ。アクセサリー
ブリリア	[illegible]	[illegible]	風技のガッツダメージ減少。アクセサリー
景品	-	[illegible]	しっぽ技の攻撃力アップ。アクセサリー
景品	-	[illegible]	砂漠に対する適応力アップ。アクセサリー
景品	-	[illegible]	魅力技のガッツダメージがアップ。アクセサリー
景品	-	[illegible]	暗黒技の回避率アップ。アクセサリー
景品	-	[illegible]	心技の追加効果に対する抵抗力アップ。アクセサリー

※入手場所が「基本」のアイテムは、どの育成地域にいてもムッチから購入できるもの、地域が特定されているアイテムは、その地域が解放されてから購入できるもの「景品」のアイテムは、大会で優勝すれば入手できるものを示します。ただしアクセサリーは、育成中のモンスターが装備できるものしか購入できません。

育成地域解放条件一覧

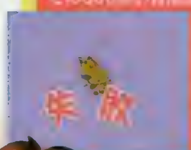
モークス以外の育成地域を利用するには、各地域で開催されている大会で何度も優勝して、ブリーダーの名声値を一定のポイント以上まで高める必要があります。

カララギ 名声値12ポイント以上で解放。砂漠派生種と雪原派生種には不向き。

タクラマ 名声値12ポイント以上で解放。雪原、密林、海岸派生種には不向き。

ブリリア

[illegible]



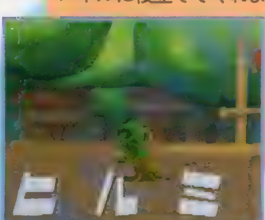
トレーニングメニュー一覧

名称	上下する能力
[illegible]	ライフ（↑↑↑）
こおりだおし	力（↑↑）　素早さ（↓）
ひらけ花	賢さ（↑↑）　力（↓）
つららよけ	素早さ（↑↑）　丈夫さ（↓）
なだれガマン	丈夫さ（↑↑）　賢さ（↓）
ノザラシこえ	ライフ（↑↑↑）　素早さ（↑）　丈夫さ（↓）
ノザラシよけ	素早さ（↑↑↑）　賢さ（↑）　力（↓）
ノザラシぼり	賢さ（↑↑↑↑）　力（↑↑）　素早さ（↓）



追加効果を活用すればバトルを有利に展開できるぜ！

特殊な技を決めたときなんかに発生する追加効果には、いろんな意味があるんだぜ。このガタモン様が研究したデータを見せてやっから、バトルに役立ててくれよな！



◀追加効果が発生する技を使いこなせれば、強い相手でも有利に戦えるぜ！

追加効果一覧

名称	効果
ひるみ	技の命中率が通常の60%、相手に与えるライフダメージが80%に減少。相手に攻撃を当てると解除される
よろけ	技の命中率が通常の60%、相手に与えるライフダメージが80%、回避率が60%にそれぞれ減少し、受けるライフダメージが120%に増加。相手に攻撃を当てると解除される
しびれ	技の命中率が通常の60%、相手に与えるライフダメージが80%、回避率が60%にそれぞれ減少し、受けるライフダメージが120%に増加する。そのうえさらに、モンスターの移動速度が最低になってしまう恐怖の追加効果。相手に攻撃を当てると解除される
スロー	技の命中率が通常の60%、回避率が60%に減少し、モンスターの移動速度が最低になる。相手に攻撃を当てると解除
こんらん	意味不明の確率が通常の50%。相手に攻撃を当てると解除
見切り	本当は命中していた相手の攻撃を、1回だけ外れたことにできる。効果を発揮すると解除される
防御力アップ	防御力が上がり、受けるダメージが減少する、名前そのままの効果。発動するとバトル終了まで効果が持続する
ライフドレイン	与えたダメージの何%かを自分のライフに吸収する
ライフリカバリー	自分のライフを回復する。回復量は、回復技の属性に対応する能力（力か賢さ）の数値と、ライフの数値で変化する
ガッツリカバリー	ライフの半分とひきかえにガッツを回復させる
自爆	使用したとき、成功したとき、失敗したときの3パターンがある。自爆しても死ぬことはない
移動	遠距離から近距離に移動する。絶対に失敗しない

●ブリリアのトレーニングメニューの表内の↑は、上昇するパラメータを表します。（↑）普通、（↑↑）やや高い、（↑↑↑）かなり高い、（↑↑↑↑）大成長、逆に↓はパラメータが減少することを表します。なお、これらはあくまでも目安であり、実際はモンスターの特徴などが加わってくるので、この矢印どおりにパラメータが上昇するとは限りません。

PS2

決戦Ⅱ

今回は、曹操編の中盤にあたる、博望坡の戦いから潼関の戦いまでを攻略していくぞ。

発売中 SLG	▶¥7,800 ▶コーエー
	▶MC2（131KB）

PS.I LOVE YOU!! WRITER'S COLUMN

「決戦Ⅱ」の発表会のときなどにいわれていたことなんですが、『決戦Ⅲ』はネットワークに対応するということです。せっかく武将が個性豊かなんですから、1人対1人でなく、参加者それぞれが1人の武将（部隊）を受け持って、4人対4人くらいで戦えるとおもしろそうですよね。『決戦』のコンセプトとは外れるけど、登場陣営も2つより多くしてもいいだろうし……。てなわけで、次は一連のナポレオン戦争がやりたいです。（平田）

激戦の続く曹操編4ステージを攻略!

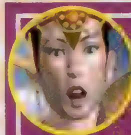
曹操編は陣営の戦力こそ劉備を上回っているものの、複数の敵勢力を相手にする必要があったり、所属する武将が全員そろう機会が少ないなど、劉備軍に比べ不利な状況で戦わなければならないことが多い。劣勢を覆すには、局面ごとに数的優位を作り出すことが基本となる。各ビューをこまめに切り替えて、戦況全体に目を通すようにしよう。



▲孔明の作戦で、自軍が危機に立たされることも……。

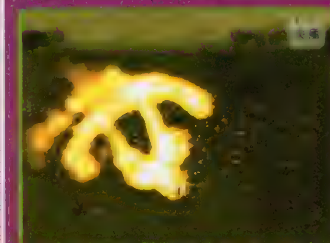


◀曹操編の武将は、政略で登用を選ぶことで仲間に加わる者が多い。



于禁もたまげた!! 2周目以降に真のエンディングが!

『決戦Ⅱ』の難易度はそれほど高くないので、あっさりクリアできた人も多いはず。しかし、劉備編、曹操編をクリアしたあとには、高難易度のゲームモードが新たに出現する！ それをクリアすれば、真のエンディングが――？

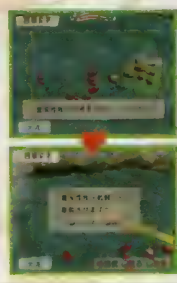


▲自軍が不利になるイベントがめじろ押し。しかも敵は特技をバンバン使用してくるのだ。

中盤以降に必須となる戦術

①敵を複数の部隊で囲む

兵士数で敵に負けていることが多いので、部隊を包囲できないと、相当厳しい戦いを強いられる。部隊数でも負けているときは、地形を利用して、敵の全軍が戦闘に参加できない状況を作り出そう。また、時間稼ぎだけしたい部隊は、交戦→戦場離脱を繰り返せば、ほとんど兵を損なわずに戦い続けることができるぞ。



◀部隊数が互角ならどこかの部隊が勝利するまで、逃げ回って時間を稼ぐ！

②兵糧庫を真っ先に狙う

兵糧庫が存在するステージでは、これを破壊することで、ほとんど勝利を得ることができる。ただ、兵糧庫を破壊させに部隊を派遣すると、敵部隊との戦いが不利になってしまう。地形を活かして長時間粘るか、または左で説明した、戦闘から離脱しまくる方法を使って、別働隊が兵糧庫を破壊するまでの時間を稼ごう。



◀橋を越えたところや、森と平地の境目などは、敵を足止めしやすい。

戦術編 ち密な作戦&指揮が必須に

こまめにビューと武将を切り替え、特技が回復したら即座に使用すれば、有利に戦闘を進められるぞ。

敵の包囲をかいくぐれ ～博望坡の戦い～

曹操の命、曹仁が孔明の策略にはまり、敵軍に包囲されている。すみやかにこれを救出することがこのステージの目的だ。



DATA

選択できる政略	
登用	徐晃を登用する
開発	迫撃弩砲を開発する
徴兵	兵力が6上昇する

勝利条件	孔明を敗走させる
敗北条件	曹操が敗走する・曹仁が敗走する

選択できる作戦	
荀彧案	北側の張飛隊を誘導
程昱案	中央の関平隊を誘導
于禁案	南側の関羽隊を誘導

戦略のポイント

曹仁はその場に踏みとどまっていると、複数の部隊に包囲され、あっというまに敗走してしまう。そこで、いずれかの方向に逃亡させることになるのだが、敵に追いつかれるまでの時間を若干長めに稼げる、北方向に逃がすのが一番のオススメ。



◀曹仁は指示を出さないと敵陣にとどまる。張飛に向けて移動を指示しよう。

オススメ作戦▶荀彧案 曹仁が脱出できるスペースを確保する

①曹仁と夏侯淵で張飛を挟みうちに

北は張飛が待機しているが、作戦で荀彧案を選べば、張飛は夏侯淵に向かっていく。こうなれば、曹仁と夏侯淵で張飛を挟撃できるぞ。



▲曹仁はこのあとの戦いを考え、特技を温存する。



◀夏侯淵は持っている特技をすぐさま使い切る！

②森から敵を誘い出し、各個撃破

作戦をそのまま進行させると、狭い森の通路の途中で敵と遭遇する。これでは自軍の中に戦闘に参加できない部隊が発生してしまうので、部隊を通路の出口に配置し、森から敵が出たところを複数の部隊で囲んで戦うこと。万一敵が森から出てこない場合、こちらから前進すると、敵の背後を強襲できることが多いぞ。



▲強敵関羽といえど、2部隊で囲み、妖術を連発すれば怖い相手ではない。

戦闘を避け、劉備を追撃！

～長坂坡の戦い～

劉備編とは立場が逆転する。今回はヒミコが到達地点にワープしてくれないので、難易度は劉備編よりも高くなっている。



DATA

選択できる政略	
耕　作	食糧が7上昇する
脅　迫	劉備軍の兵士が減少する
訓　練	武将の能力が上昇する

勝利条件	劉備を敗走させる
敗北条件	曹操が敗走する／劉備が到達地点に着く

選択できる作戦	
張遼案	森を通って追撃
荀郁案	森を避けて追撃

戦略のポイント

敵と戦闘していると劉備に逃げ切られる。罠の存在はあえて無視して森を突っ切り、なおかつ交戦は最小限にして、劉備追撃に専念しよう。

発生イベント

発生条件	内容
15分後	孔明が曹操軍に単身斬り込む
45分後	劉備に援軍第1陣が登場
1時間後	劉備に援軍第2陣が登場
張飛と于禁が戦闘	張飛が奮戦し、于禁の士気が5下がる
関羽と張遼が戦闘	一騎討ちが発生する
夏侯覇が戦闘	夏侯覇が亡き父に奮戦を誓う

オススメ作戦▶張遼案 罠にかかるのを覚悟して森に突撃する

①中央の敵を引き寄せる

まず、このステージは敵を全滅させようとは考えないほうがいい。劉備に逃げられるのがオチだ。マップ西と中央にいる敵部隊は、1対1に持ち込めれば十分。西からは張飛隊ら2部隊が、中央には関羽ら2部隊がいるので、4部隊だけ敵の迎撃に待機させておく。残りの部隊は森を通って、劉備隊を追撃させよう。



◀迎撃部隊は、経験稼ぎのためにも、可能な限り交戦相手を敗走させたい。

②罠にあえてかかりつつ劉備を追う

森を通っていると、万弾雷を2回食らうことになるが、とりあえず気にせず劉備を追う。途中でミスがなければ、橋を渡る前に劉備に追いつくことができるはずだ。先頭の部隊は、罠を受けて兵士数と士気が激減しているはずなので、後続の部隊が追いついたら、一度戦闘から離脱して士気を回復させよう。



▲敵の援軍が登場するので、北の部隊もいくつか救援に回しておくこと。

孔明の火計を阻止する

～赤壁大戦～

劉備編では圧倒的戦力差をイベントで覆したが、曹操編ではその逆に、イベントをなんとかして阻止しなければならない。



DATA

選択できる政略	
威　圧	劉備、孫権軍の士気が低下する
仲間割れ	張飛と甘寧の兵士数が減少する
詩を詠む	士気が10上昇する

勝利条件	劉備と孫権を敗走させる
敗北条件	曹操が敗走する

選択できる作戦	
張遼案	孫権隊を集中攻撃
ヒミコ案	劉備隊を集中攻撃
荀郁案	船を鎖でつなぐ

戦略のポイント

孔明の計略は、劉備隊を敗走させれば発動を防げる。孫権隊はひとまずおいておくとして、劉備隊を敗走させることを第1に考えなければ、火計で大打撃を受けてしまうぞ。

発生イベント

発生条件	内容
2時間30分後&劉備が生存	孔明が祈る
3時間後&劉備が生存	曹操船団が炎上する
孫権が敗走する	孫権軍が動揺する
劉備が敗走する	劉備軍が動揺する
周瑜が戦闘する	周瑜が音楽を奏でる

オススメ作戦▶ヒミコ案 劉備を速攻で撃破し、イベントを防ぐ

①横一線に並び前進する

劉備を撃破するには、妖術系の特技を多用できる部隊と劉備を包囲する部隊、計2部隊あれば十分。あとは残りの部隊の迎撃に回す。



◀水上戦は、戦術系の特技（騎馬突撃など）がほとんど使用できない。妖術を使える武将を積極的に前に出して戦わせる。

②劉備を倒し、あとは各個撃破

劉備を撃破すると、劉備軍の士気が減少するので、まず西の劉備隊から撃破していく。東の孫権軍を迎撃している部隊は損害が激しくなっているはずなので、士気が減少した部隊は早めに後退させ、西の劉備軍を撃破した部隊をサポートに回そう。効率よく部隊を回転できれば、敵を全滅させることも十分に可能だ。



◀孫権軍は妖術を使用できる武将が多いため、苦戦を強いられてしまう

敵部隊を左右に分断する！

～潼関の戦い～

劉備、孫権連合軍を撃破した曹操軍に、馬超率いる西涼軍が牙をむく。策士司馬偉の計略で、精鋭騎馬軍団を防げるか？



DATA

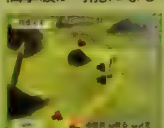
選択できる政略	
補給隊を襲撃	馬超軍の士気が低下する
訓　練	武将の能力が上昇する
徴　兵	兵力が7上昇する

勝利条件	馬超を敗走させる
敗北条件	曹操が敗走する

選択できる作戦	
程育案	潼関を集中攻撃
荀郁案	別部隊が背後に迂回
司馬偉案	敵を誘い出す

戦略のポイント

司馬偉の策を採用すると、敵を分断することができ、こちらの大軍で敵の小部隊を囲むという理想的な各個撃破が可能になるぞ。



◀砦に対する攻撃は1部隊に任せ、于禁を除いた残りの部隊で馬岱らを迎撃するように。

発生イベント

発生条件	内容
馬超が戦闘する	馬超が吼える

オススメ作戦▶司馬偉案 伏兵と遊撃隊で奇襲をかける

①南の部隊を中央に送る

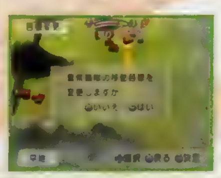
砦の攻撃は張遼隊だけで十分。残った部隊を、伏兵している司馬偉隊らの背後に送り、敵が伏兵にかかるのをじっと待つこと。于禁は、作戦通り前進。



◀張遼隊はほとんど敵の攻撃を受けずに砦を攻撃できる。

②おびきよせた敵を挟撃

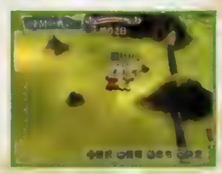
馬岱ら、中央の敵2部隊に伏兵が発動したら、曹操らの本隊とともに包囲し、一気に撃破する。砦を破壊した張遼は1度後退し、敵を本隊のほうへ引き付ける。



◀部隊数は自軍のほうが勝っている。中央の敵を撃破したら、2部隊程度を砦へ移動させよう。

③馬超を囲んで倒す

中央と南の砦を突破する頃には馬超がマップ中央に登場しているはず。もう敵の戦力はないだろうから、経験を稼がせたい武将で馬超を囲み、撃破しよう。



◀敵部隊が壊滅したところに登場するので、まったく怖くない。経験稼ぎには絶好の相手だ。

PS GEAR戦士 電童

2Dと3D、2つのシステムで展開する戦闘を勝ち抜く充実のテクニック講座!!

発売中 ACT	▶¥4,800 ▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

記事を担当するにあたり、初めてマジメにアニメ版の放送を見てみました。ところが、ストーリーもすでに佳境で何が何やらチンプンカンプン…。ということで、あまり記事には反映されませんでした。とか言いつつ、それ以降も見続けてるんですけどね(笑)。いや、なかなかおもしろいです。話の流れも少しわかってきたし。ロボットアニメなんて、とんと見ていなかったので久しぶりにワクワクしてます。 (小岩)

基本アクション+前半5ステージぶんの攻略法を伝授!!

シンプルな操作性ながら、じつに多彩なアクションが可能なこのゲーム。今回の攻略記事では、基本アクションからファイナルアタックの使い方など、プレイのコツを徹底解説。また、第4話までで選択可能になる5つのステージの、攻略ポイントもばっちりフォロー。これを参考に全ステージクリアを目指そう!



◀アクションが苦手な人は、今回の記事を読むべし!

第3話から登場する分岐はこう進め!

第3話からは、増えていく分岐先から1つを選択してプレイすることになる。今回の攻略では、下のように「ブルホーン→バイパーウィップ→ドラゴンフレア」と進むのをオススメする。



2Dステージの基本アクション

多彩な特殊アクションを使いこなせ!!

本作では、◎ボタン連打で連続攻撃を繰り出すことができる。それだけでなく、✚キーと◎ボタンの組み合わせで、多彩なアクションも可能になるのだ。下の表には、特殊な入力で出せるアクションの、コマンドと特徴を掲載。とくに重要度の高いものについては、右で詳しく解説しているぞ。

特殊アクションのコマンド一覧

技名	コマンド(※)	備考
タービン	◎ボタン押しっぱなし	敵の攻撃を防御することができる
タービンダッシュ	タービン中に✚キー左右	防御状態のままダッシュする
タービンダッシュ攻撃	タービンダッシュ中に◎ボタン	敵にヒットすると連続ダメージ
ハンマーナックル	ジャンプ中に✚キー下方向+◎ボタン	打撃技のなかでは最も威力が高い
つかみ	✚キー左右+◎ボタン	敵や落ちている武器をつかめる
斬空幻影撃	✚キー上方向+◎ボタン(空中可)	敵に突進してつかむ
ホールドアタック	つかみ中に◎ボタン	つかんだ敵を殴りつける
横投げ	つかみ中に✚キー左右+◎ボタン	敵を横に投げ飛ばす
上投げ	つかみ中に✚キー上方向+◎ボタン	敵を上空に投げ飛ばす。追い打ち可
パイルドライバー	空中で✚キー下方向+◎ボタン(つかみ中にジャンプしてからでも可)	投げ技のなかで一番威力が高いが、スキも大きい
閃光雷刃撃	⬇↘➡+◎ボタン	出した直後は背後の敵も攻撃できる
飛翔烈風破	➡⬇↘+◎ボタン	竜巻をともなうアッパー。敵を打ち上げる

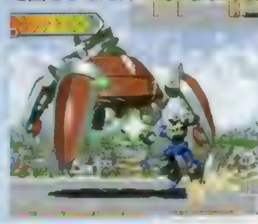
タービンダッシュ攻撃

攻守ともに役立つ便利な技

タービンの稼動中は、敵の攻撃を防御できるが、徐々に電池ゲージを消費する。また、稼動中に✚キーの左右を押すと、防御状態のままダッシュできるぞ。さらに、ダッシュ中に◎ボタンを押すと、敵に連続でヒットする強力な必殺技を出せるのだ。



▲とっさに防御できるように練習しておこう。

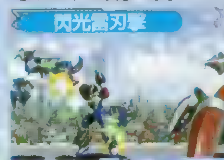


◀防御から攻撃へ即座に転じられるのが強み。

コマンド技

強力無比な2つの必殺技!

下の2つのコマンド技は、電池ゲージを消費せずに出せるのが最大の利点。ただ、威力は高いものの、出るのがやや遅いので、そのスキに攻撃を受けてしまうという弱点がある。乱戦では狙わず、単体の敵や耐久力の高い中ボスに使っていこう。



▲出した瞬間は、背後の敵も攻撃できて便利。



▶竜巻で敵を浮かせる。追い打ちも可能。

2D&3Dステージ ワンポイント攻略

ここでは、第4話までに選択可能なステージから、オススメの順番にそって攻略していく。このルートでクリアしていけば、難敵と戦うときに役立つデータウェポンを、スムーズに入手することができる。ばく然と選ぶよりも、クリアが楽になるぞ。



▲ファイナルアタックの使い方しだいで難易度も変化

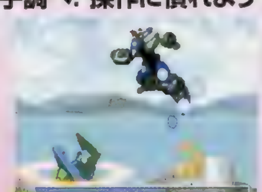


▶ボス戦では、凰牙が使うデータウェポンの特性を把握することが重要。

STAGE1 入手ウェポン ユニコーンドリル

2D攻略 まずは小手調べ! 操作に慣れよう

最初のステージだけあって難易度が低い。ここで、操作法や特殊アクションなどをしっかり練習しよう。途中で中ボス戦もあるが、ザコも一緒に出現するので、投げを利用すれば楽に倒せるはずだ。



▲中ボスが光るリングを出したら要注意。2段ジャンプで跳び越え、背後から攻撃を加えよう。

3D攻略 ユニコーンのリーチに注意

こちらにデータウェポンがない状態なので、リーチも攻撃力も凰牙のほうが上。不用意に近づかず、タービンダッシュ攻撃で地道にダメージを与えていく戦法がオススメだ。



▲常に軸をずらしながら反撃のチャンスを待て!

STAGE2 入手ウェポン レオサークル

2D攻略 地面や空中からの奇襲攻撃に注意

このステージは突然地面から柱(?)が突き出したり、空中に敵が出現したりといった奇襲攻撃がやっかい。少しずつ慎重に前進しないと、ムダにダメージを受けることになるぞ。要注意!



▲中ボスはリーチが長いので、接近戦に持ち込んだほうが有利。跳び蹴りで、接近しつつ攻撃しよう。

3D攻略 遠距離から飛び道具で狙い撃て!

レオサークルは攻撃力が高いので、接近戦には持ち込まず遠距離から攻撃するのが得策。ユニコーンドリルを装備し、コマンド技(⬇↘➡+◎ボタン)を連発しよう。



▲スキがあればファイナルアタックも狙おう

※コマンド表内の「下方向」は、左下・真下・右下のどれでも技が出ることを、「上方向」は左上・真上・右上のどれでも技が出ることをそれぞれ示します。

3Dステージの基本アクション

タービンダッシュの使い方が勝利のカギだ!

基本的な操作法は、2Dステージとほぼ同じ。ただ、タービンダッシュ中に✚キーの上下を押すことで、画面奥や手前にも移動することが可能だ。敵との軸をずらして攻撃を回避したり、敵の背後に回り込んだり、いろいろな使い方ができるぞ。ただ、2本しかない電池ゲージの消費には要注意。ラウンド中の回復はできないので、ファイナルアタック用に最低1本は残しておこう。


▲敵もタービンダッシュを使ってくる。このときは、ヘタに手を出さないこと。

これぞ上級テクニック ファイナルアタックを連続技に組み込んでみよう!

ファイナルアタックは、通常攻撃のモーションをキャンセルして発動できるという性質がある。これを利用して、連続攻撃やタービンダッシュ攻撃のあとに使えば、確実にヒットさせることができるぞ。ぜひ実践しよう!

例えばこんな連続技!

敵を浮かせて…


▲連続攻撃で敵を転ばせ、すぐ△ボタンを押しっぱなしにする

大ダメージ確定!


▲無防備になった敵にファイナルアタックでトドメを刺せ!

第4話までに手に入る5つのデータウェポンの性能を徹底解析!!

ここでは、5種類のデータウェポンの性能をチェック! その特徴や有効な使い方、2パターンのファイナルアタックの効果などを細かく説明していくぞ。また、データウェポンは、それぞれに2種類のコマンド技（⬇↘➡＋○ボタンと➡⬇↘＋○ボタン）がある。飛び道具、対空技、敵の動きを封じるもの、などその効果は多彩。どれが使いやすいかを把握し、自分に合ったウェポンを選ぼう。

ユニコーンドリル

リーチの長さを生かせ!

リーチが長く、飛び道具系のコマンド技があるので、遠距離～中距離での戦闘が有利だ。ただ、そのぶん攻撃力が低いので、長期戦になりがち。いかに、相手との間合いを保つかが重要になる。



◀ドリルの先端からレーザーを放射する。



▶炎の衝撃波で攻撃する。接近戦向け。

レオサークル

接近戦でのラッシュが強力!

通常攻撃はキックが主体となり、攻撃力が格段にアップする接近戦タイプのウェポン。⬇↘➡＋◎ボタンで発動する必殺技が使いやすく、連続で敵に当たるので、これを主体に戦っていこう。



◀円盤状のレーザーをいくつも発射する。



▶円盤状のレーザーを真横に飛ばす。

ブルホーン

攻撃力の高さはピカイチ!

⬇↘➡＋◎ボタンのコマンド技が強力。中距離からいきなり出すことができるので、これを主体に攻めていこう。ただ、全体的に技の回転が遅いので、スピードで押されるとやや不利。



◀目の前に巨大な結晶を発生させる。



▶前方へ地をはう結晶(?)を飛ばす。

バイパーウィップ

コマンド技が超便利!

ムチの形状をしているが、リーチは短め。攻撃力も低いのだが、⬇↘➡＋◎ボタンで発動するコマンド技が便利。ヒットすると、敵が一定時間行動不能になるので、そのスキに大ダメージを与えよう。



◀ムチを高速回転させて連続ダメージ。



▶球状の巨大な電気エネルギーを放つ。

ドラゴンフレア

攻撃力の高さはピカイチ!

レオサークル同様、接近戦タイプのウェポン。攻撃力が非常に高く、使い方しだいで一気に勝負を決めることができる。ただ、どの技もスキが大きい。振り回さず、的確に狙って当てていこう。



◀ドラゴンによるかみつき攻撃。

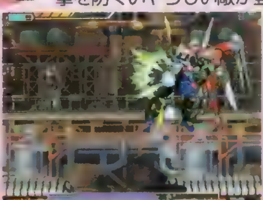


▶火炎放射。敵に密着して使うと効果大。

STAGE3 入手ウェポン ブルホーン

2D攻略 ガードする敵に要注意

このステージには、ガードでこちらの攻撃を防ぐいやらしい敵が登場する。この敵に対処するには、跳び蹴りから◎ボタン1発を当てて固め、そのまま接近して投げてしまう戦法が有効。時間はかかるが確実だ。


▶中ボスは、砲台を避け、空中でつかんで投げよう。

3D攻略 一撃の攻撃力に気をつけろ

ブルホーンは、回転が鈍いものの攻撃力の高さが驚異。とくにファイナルアタックをくらうと大ダメージを受けるので、ガードを固めつつ、慎重に戦っていこう。


▲至近距離で繰り出してくる連続技に注意。

STAGE4 入手ウェポン バイパーウィップ

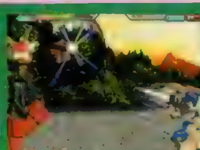
2D攻略 攻撃オブジェを活用すれば楽勝!

このステージには、武器として使えるオブジェが数多く落ちている。また、竜型の敵を倒すと、その頭部を銃として使うことが可能。弾数制限はあるが、ほとんどのザコ敵を1～2発で倒すことができるぞ。


▶このボスには、画面左はしでブルホーンを使うと楽。

3D攻略 コマンド技を使わせるな!

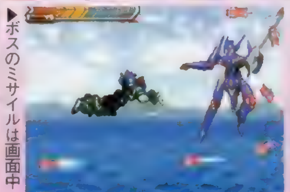
バイパーウィップのコマンド技の1つに、一定時間行動不能にする効果を持った技がある（右の写真）。当然、この技を受けると、そのスキに連続攻撃をしてくるぞ。注意!


▲技を使ってきたら、タービンダッシュで防御or回避。

STAGE5 入手ウェポン ドラゴンフレア

2D攻略 上下の軸を合わせるのが肝心!

横スクロール型STG風の特殊ステージ。✚キーの上で電童が上昇し、✚キーを押さないと下降する。うまく位置を調整して、敵を撃墜しよう。攻撃後のスキが大きいので、しっかり狙って当てないと危険だ。


▶ボスのミサイルは画面中央でかわそう。

3D攻略 コマンド技で動きを封じろ!

敵はタービンダッシュ攻撃を多用してくる。そのときは、無理に反撃しようとせず、防御してから連続攻撃で確実にダメージを与えよう。バイパーウィップの使い方がカギ。


▲バイパーウィップのコマンド技で動きを封じよう

PS

SPIDER-MAN（スパイダーマン）

ゲームクリアのためのテクニック紹介とあわせて、ステージ1～5までを攻略するぞ！

発売中	▶¥5,800 ▶サクセス
ACT	▶MC（1ブロック）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いや、このゲームむちゃくちゃデキがいいッス。しょせんキャラゲー＆洋ゲーと思ってナメてたけど、その完成度の高さに脱帽　確かにＡＣＴとしては大味なところもあるし、アメコミを知らない人にとっては魅力半減だけど、それを補ってあまりあるパワーとファンへのサービス精神にあふれています。さらに日本語版だけの特典として、豪華声優陣による味わい深い吹き替え付き（海外ＴＶドラマ風）。これは見逃せないポイントですぞ!!（黒猫@）

すべての「スパイディ」に贈る基本ACT＆前半ステージ攻略!

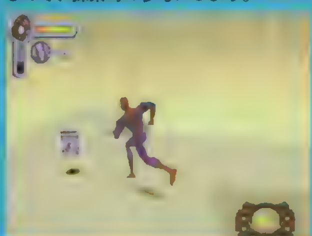
いよいよ発売された痛快ヒーローＡＣＴ『スパイダーマン』。今回は、より〝スパイディらしく〟プレイするための基本テクニックに加えて、前半の５ステージを攻略。迷いやすいポイントを中心に、徹底チェックするぞ!!



▶クリアするための情報を厳選してお届け！

隠されたコミックを集めよう!

ステージのいたるところに隠されている「コミック」を入手すると、「ギャラリー」で見ることができる。今回の攻略では、ステージ別に「コミック」の数を公開しているので、探索時の参考にしよう。



◀ステージ内をくまなく探そう。

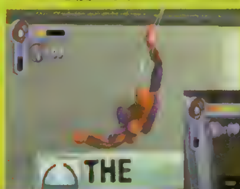
基本アクション

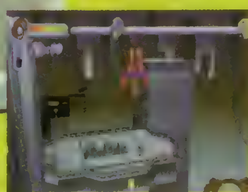
スパイダーマンの通常＆ウェブアクションの中から、とくに使えるものをピックアップ！　これらのアクションを完全マスターして、華麗にスパイダーマンを操作しよう!!

通常アクション編

状況に応じたアクションがカギ

下で紹介している３つのアクションは、どれも移動時の基本となる重要なものだ。遠距離を移動するときはウェブスイングを、近距離を移動する場合はＺＩＰラインを使おう。どこか１点を狙ってウェブを飛ばし、移動＆攻撃をしたい場合はウェブターゲットを使おう。





▲ＺＩＰラインは屋内での移動で活用しよう。
▶ジャンプ＋ウェブスイングは遠距離移動用。

アクション名	コマンド	アクション内容
ＺＩＰライン	Ｒ１	ウェブを撃って垂直に移動
ウェブスイング	Ｒ２	ウェブを使って振り子移動
ウェブターゲット	Ｌ１	照準を使って移動位置を調節

戦闘アクション編

多彩な攻撃を使い分けろ!

戦闘用のウェブアクションは、「ウェブカートリッジ」を消費するので使いどころが重要だ。通常ステージでは節約しつつ、ボス戦ではガンガン使って、限られたウェブを有効に活用しよう。ボスによっては効かないアクションも存在するので、個別の攻略を参考にしてほしい。



▶敵に囲まれたらＢ・Ｗドーム

アクション名	コマンド	アクション内容
ジャンピングパンチ（キック）	×＋□（○）	ジャンプ後に自動追尾攻撃
ウェブトラップ	△	敵をからめ取り動きを封じる
インパクトウェブ	△＋↑	ウェブのボールで攻撃
ウェブスパイク	△＋←	パンチ(□)の攻撃力アップ
ウェブドーム	△＋→	バリヤーを作って身を守る
フレイク・ウェブドーム	[illegible]	ドームを壊す衝撃で攻撃
ウェブヤンク	△＋↓or←or→	からめ取った敵を引っ張る

ステージ攻略

ここでは、ステージごとの攻略ポイントをピックアップして紹介する。各ボスの倒し方も詳しく解説しているので、あわせて参考にしてほしい。難しくて先に進めずに困っていた人も、これでばっちりクリア可能だ！　ちなみに、ステージ数の下にある「コミック数」は、そのステージに落ちているコミックの数を表しているぞ。

ステージ1　コミック数2

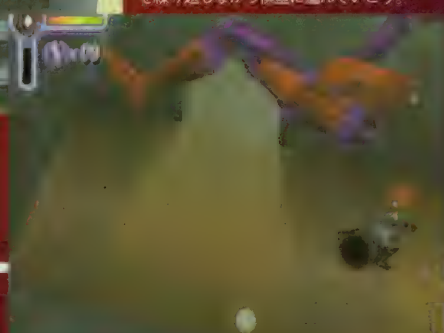
あらゆるアクションが要求される基本ステージ

GET TO THE BANK! ～ STOP THE BOMB!



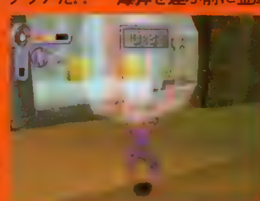
◀ビルとビルの間はウェブスイングで移動。移動中も方向転換が可能なので、もし転落したらビルのほうを向いてＲ２を連打しよう。
▼人質がいる場面では、敵を倒す→天井に張りついて移動（下の写真）、というパターンを繰り返しながら慎重に進んでいこう。

基本アクションの練習ステージ。ヘルプ（ステージ上の〝?〟マーク）でウェブスイングなどの重要なアクションを習得しながら進もう。ポイントとなるのは、ステージ後半の銀行内ステージ。敵に見つかると人質が撃たれてゲームオーバーになってしまうぞ。これを回避するためにも、天井をはって敵の死角から近づき、ウェブトラップで動きを封じてから倒そう。また、ガラス張りの部屋は、近くの天井にある通風口から入れるぞ。



CHECK!　VS.バクダン戦　隣の金庫室が攻略のカギ!

制限時間内に爆弾を処理するイベントだ。テロリストを全滅させたら、カウントダウンが終わる前に□ボタンで爆弾を持ち上げて、隣の金庫室まで運ぼう。そして金庫室のドアを閉めることができたらステージクリアだ！　爆弾を運ぶ前に金庫室の扉を開けておくと、少しだけだが時間を節約できるぞ。



▶じん速に行動しないと時間切れになるぞ！

ステージ2 コミック数 1

制限時間内に条件をクリアせよ!!

RACE TO THE BUGLE ～SPIDEY VS. SCORPION!

ステージ1と比べるとビルとビルの間の距離がやや遠くなっている。場所によってはウェブスイングだけでは次のビルまで届かないので、ジャンプしてからウェブスイングを使おう。また、ステージ内のさまざまな場所にアイテムが隠されているが、このステージには制限時間が存在するため、ゆっくり探すヒマはない。進むルート上にあるアイテムだけを取りながら、レーダーを頼りに一番奥のビルを目指そう。



▲ザコは倒すだけ時間のムダだ。戦闘は極力回避して先に進み、時間を節約しよう。

▼「コミック」が屋上に落ちている。見落としやすいので、忘れずにゲットしよう！



CHECK! VS.スコーピオン戦 J.J.をいかに守るかがポイント

スコーピオンの攻撃によってJ．J．の体力が０になるとゲームオーバーになる。スコーピオンがJ．J．を攻撃する前にダメージを与え、ヤツの足止めをしよう。攻撃手段は室内の家具を投げるか、インパクトウェブがオススメ。



▶家具を投げまくれ！

ステージ3 コミック数 1

常に動いてミサイルを回避せよ!

POLICE CHOPPER CHASE ～POLICE EVADED

止まるとヘリに狙撃されるので、常に動き回らなくてはならない忙しいステージ。ザコ敵とは戦わず、多少のダメージは覚悟して先へ進もう。ただし、後半は狭い足場が連続するため、あわてて移動すると転落してゲームオーバーになってしまう。足場に向かって確実にジャンプ+ウェブスイングを決めよう。



▶ロックオンされた場所にいるとダメージを受けるので注意！

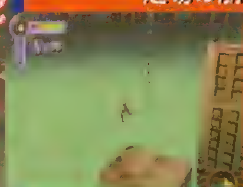




▲ビルを登る場面では、ジグザグに移動してヘリの攻撃を回避。
▶壊れた天窓の下には回復アイテムがあるぞ。

CHECK! VS.警察のヘリコプター戦 足場の崩壊に注意せよ!

ヘリの攻撃を受けると、ビルやクレーンなどの足場が次々と崩壊していくので注意が必要だ。足場が壊される前に、素早く先へ先へと移動していこう！



▲ちなみに、どうやってもヘリは倒せないので、あしからず…。

ステージ4 コミック数 1

電塔を使え!

SPIDEY vs. RHINO!

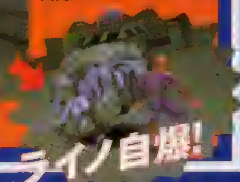
ここはライノと戦うだけのステージ。ライノは正面から戦うと苦戦は必至だ。しかし、下で紹介している戦法を利用すればノーダメージで倒せるので、ぜひ試してみよう！

CHECK! VS.ライノ戦 ライノを誘導して自爆させろ!

ライノが突進体勢に入ったら、すぐに電塔の陰に隠れよう。すると、一直線に突撃してきたライノが電塔に激突して、自爆してくれるのだ。



▲このパターンを繰り返せば楽勝！

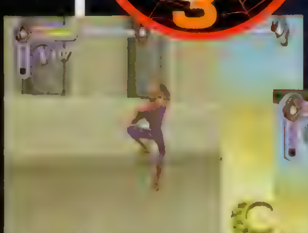


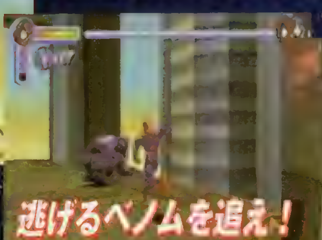
ステージ5 コミック数 3

素早く確実に先回りしよう!!

CATCH VENOM ～SPIDEY vs. VENOM!

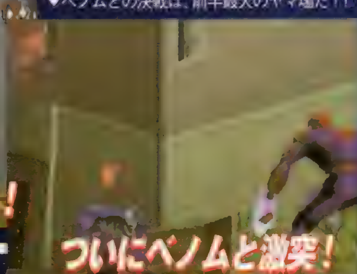
このステージは、ベノムを見失うと（画面上のゲージにある、スパイダーマンのマークが左端に達すると）ゲームオーバーになってしまう。ベノムの動きは素早く、少しでも時間をロスするとすぐに見失ってしまうため、難易度が高い。幸い、ベノムの移動ルートは常に一定だ。何度もリトライして、ベノムを最短で追えるルートを覚えるしかないぞ。





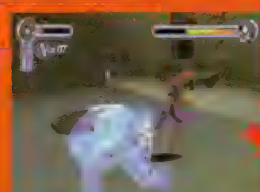
▲屋上から落下すると、大幅なタイムロスに!!
▶ベノムの動きをよく見ながら追跡しよう。

▼ベノムとの決戦は、前半最大のヤマ場だ！！

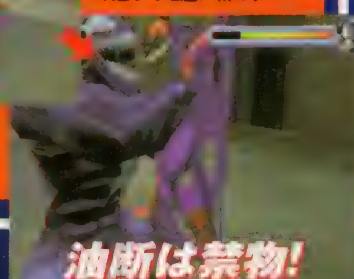


CHECK! VS.ベノム戦 消える前に連続攻撃をたたき込め!

ベノムは一定時間が経過すると姿を消して、別の場所に現れる。いかに素早く出現場所を確認して、ダメージを与えられるかが勝負の分かれ目。ベノムが出現したらスキが小さいジャンプパンチ（キック）で攻撃してすぐに離れるという、ヒット＆アウェイ戦法を繰り返して地道に戦おう！



▲ベノムが消えたら、周囲を見回して探そう。
▶攻撃後、すぐに離れないと大ダメージを受ける



PS KONOHANA:TrueReport

学園推理ＡＶＧの前半4日間をチャートで完全サポート。ビジュアル全回収も夢じゃない！

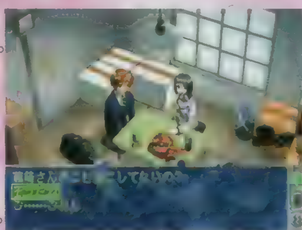
発売中 AVG ▶￥2,800 ▶サクセス ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

moo氏がキャラデザということでギャルゲーっぽく見られてるけど、れっきとした推理ＡＶＧだよ、コレ。わかりやすくいえば、「金田一少年の事件簿」みたいな雰囲気の物語だね。なので、ライトな推理モノを楽しみたい人にはうってつけだと思うぞ。関係ない話だけど、メモリーカードのセーブアイコンって、なぜか美亜子でなく伊都子の顔なんだよね。確かに物語的には重要なキャラの１人だけど……まさか、開発者の好みとか？（バオウ中里）

KONOHANA: TrueReport CG&エンディング完全制覇への道!!

ＣＧ総数96枚、エンディングは15種類と、非常に中身の濃い物語が楽しめる『KONOHANA』。裏を返すと、全部を見るのは大変ということなんだけどね。今回のチャートでは、特定のシーンでのみ見られるビジュアルを極力紹介しているのでＣＧ集めの参考にもどうぞ。前半では２日目までに本件以外のエンディングがあるので、まずはこれを全部見てから３日目以降に進もう。



"恋愛"の隠しパラメータも大公開!!

◀後半の展開を左右する恋愛値。その変化がどこで発生するかまで、余すことなく紹介しちゃおう！

ＣＧオールチェックのコツ

全部のＣＧを集めるためには、地道な捜査がモノをいう。あらゆる選択肢を試してみることが大切だ。そのほか、とくに注意してほしい点は以下のとおり。





1 全部のエンディングを見る
基本中の基本。とくに菱池が関わるタイプは複数あるが、見られるＣＧが微妙に違う。

2 教師全員に会う
教師のＣＧは全員分がカウントされる。聞き込みは生徒より教師を選ぼう。

調査1日目のチャート

早くも2つのエンディングが！

警官説教タイプのエンディングは２日目のエンディング３と５にもあるが、じつは、ＣＧそのものは３つとも一緒。アルバムコンプリートだけにこだわるなら、最初のものだけを見ておけばＯＫだ。

▼この出会いで恵は事件に引きずり込まれる。



オープニング
- 僕はチカンじゃない
- とりあえず謝る

- 「死神」って？
- 山内って？



- 美亜子ちゃんって？
  - わかった
  - スリーサイズは？
- 捜査へ



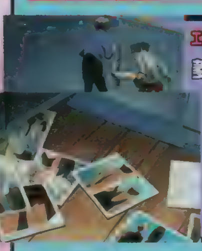
楠 美亜子

- やっぱり現場に行ってみるかな
- みんなの噂を聞いてみよう
  - 一番手前にいるノートを持った子
  - 教室の前で話している二人
  - 奥にいるチャパツの女の子
- ここは先生に……
  - 一番手前にいる若い教師
  - 白髪をきちんと整えている年配の先生
  - 山内と同じ学科の教師

菱池に会うのは何回目？
- 1回目
- 2回目

現場に行くのは何回目？
- 1回目
  - ……付き合うしかないか
  - ちょっと待って
- 2回目
  - やめたほうがいい
  - こうなったらついていこう

3回聞き込みをした？
- NO
- YES
  - 菱池に2回会っていて、聞き込みで水泳部の話を聞いていない
  - 警官に2回捕まっている
  - 左の2つ以外の場合



エンディング2 菱池の趣味
◀菱池のロッカーを調べたら……思わぬ問題が発覚したけど、殺人事件自体は未解決のまま。



エンディング1 警官のお説教
◀現場に行き、捜査を強行して捕まるのを２回繰り返すと、このエンディングに。

2日目へ

▶社会科の教師（菱池）にもう一度聞き込みをしようとしたら、ロッカー前での不審な行動を目撃。



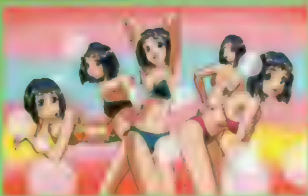
調査2日目のチャート

捜査対象の選択が重要

藤崎双葉の話を聞き、水泳部の中に犯人がいる、と判断しないとバッドエンドへまっしぐらだぞ。

2日目スタート

- じゃ、ちょっとだけ……
- いや、早く部室に行った方がいいよ



▲室内プールに立ち寄ると恵の妄想シーンが発生。寄らないと何も起こらない。



▲水泳部の部室で5人がひそひそ話。何をしてたんだろう？

選択肢	LOVE
ちょっとしたことでもいいんだけど……	LOVE±0
新聞部なんですけど……	LOVE+1
はじめまして	LOVE−1

- 英語のノートをとる
- 古文のノートをとる



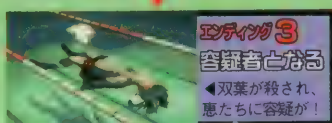
▶老朽化した校舎の扉は立て付けが悪くて……。

- やっぱり待ち合わせ場所に行こう
- 藤崎さんのことを調べてみたらどうだろう
- 先生に話を聞きに行った方がいい

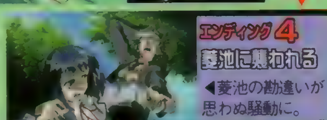
- やっぱりやめよう
- 仕方がないな



◀"死神"に魅入られた双葉は二人に助けを求める。



◀双葉が殺され、恵たちに容疑が！



◀菱池の勘違いが思わぬ騒動に。



▲死神の魔の手は恵たちにまで！ "0"の紙が届く前に真犯人を見つけなければ……。

- 水泳部の中にいる
- 水泳部じゃないよ

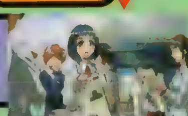
- 現場に戻ろうか？
- やっぱり水泳部なんだろうか？
- 教師を当たってみようか？

3日目へ



エンディング5 警官のお説教

▲捜査現場に向かった2人は警察に捕まってしまう。



エンディング6 新聞部の設立

▶菱池の悪事をあばいたものの、殺人事件はうやむやに。



美亜子との仲を左右する 恋愛値

2日目と4日目の選択肢の下にある"LOVE"というのが恋愛値だ。これが大きくなれば、それだけ美亜子に好意を持たれていることになる。ヒロインとの仲のよさを示すのだから、これが高ければ捜査にもいい影響があるわけ。

調査3日目のチャート

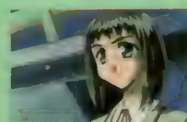
本格的な捜査がスタート！

この日は恵と美亜子で手分けして聞き込みをする。誰に聞き込みをしたかで3日目終了前の推理コメントが変化するのだ。なお、同じ相手に2回聞くと1回目とは違う情報が聞けるぞ。

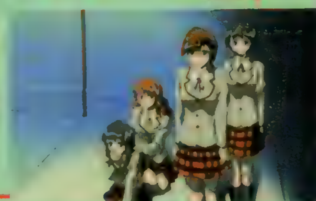
3日目スタート

- 校内に聞き込みに行く
  - （1回目）手前にいるショートカット……／（2回目）橘さんの友達でショート……
  - （1回目）教室に誰かいるかも……／（2回目）教室で会ったお嬢様風の女の子
  - （1回目）廊下に一人でいる男子／（2回目）廊下に一人でいる男子
- 先生に聞きに行く
  - 暇そうに雑誌を読んでいる先生
  - 頭を抱えた教頭先生

2回聞き込みをした？ NO／YES



▲第二の殺人に美亜子は犯人捜しの思いを強くする。



▲双葉の姿を見る4人。この中に犯人が？

4日目へ

調査4日目のチャート

重要な選択がズラリ勢ぞろい

水泳部での聞き込みが、この日の深夜に重大な影響を及ぼす！

4日目スタート



▲伊都子の涙の理由は？



▲腕をつかまれた伊都子が不自然に痛みを訴える。

選択肢	LOVE
藤崎双葉ちゃんのこと、気にして……	LOVE−1
そうだね	LOVE+1
ご……ごめん	LOVE±0

選択肢	LOVE
話してくれるかな？	LOVE±0
……これ以上関わるのは危険だよ	LOVE−1
どうやって聞き出そうか？	LOVE+1

選択肢	LOVE
わかんないとすぐ押しつけるんだね	LOVE−1
待ってました	LOVE+1
そんなの決められない……	LOVE±0

水泳部での聞き込み

4人から2回聞き込みができるが、特定の順番でないと、石井伊都子から冬休みの合宿について聞けないのだ。

以下の順番のとき
- 1回目にひとみ以外 2回目にひとみ
- 2回とも晶子

右の条件以外／ひとみ⇒伊都子

↑晶子×2は要注意

水泳部の聞き込みで晶子に2回聞いた場合は伊都子のケガに気づかない。これは後々に影響するぞ。

- うん。わかったよ
- 時間が時間だし……

- 一緒にいるとかえって狙われやすくなる
- ……これからは離れない方がいいかも

TO BE CONTINUED……



仲間を最後まで疑う、という
新しい恐怖。
SFムービーアドベンチャー
PHASE PARADOX
無料体験版配布開始。
PHASE PARADOX
フェイズパラドックス
2001.5.24発売
標準価格6,800円(税別)
プレイステーション2専用/SCPS-15005
"PlayStation"等の最新情報は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント オフィシャルホームページwww.scei.co.jpをご覧ください。
PlayStation®2

5月3日より、全国350店のショップにて無料配布いたします。

■北海道
[札幌市] TSUTAYA 川沿店
大塚商会 αランド 札幌店
[恵庭市] メディアクラブ ビブロス 恵庭店
[旭川市] 富貴堂 豊岡店／末広店
[帯広市] 宝島王国 帯広店
[北見市] ゾーン 北見店
[名寄市] 学海堂書店 あざぶ店
[留萌市] PMM
[滝川市] TSUTAYA 滝川店
[釧路市] B·City Now 公立大学前店
ドキドキ冒険島 釧路芦野店
[釧路郡] ブックシティナウ 桂店

■青森県
[青森市] TSUTAYA 浜館店

■岩手県
[盛岡市] COMG! 盛岡南サティ店
シータショップ盛岡
ファミコンショップジョニー青山店
[水沢市] マジカルガーデン 水沢店

■宮城県
[仙台市] ラオックス 仙台店
[名取市] TSUTAYA 仙台南店

■山形県
[山形市] TSUTAYA久保田店
ジャスコ 山形南店

■福島県
[いわき市] ブックエース 小名浜店／上荒川店
AVハウス 植田店
ワンダーグー 小名浜店
[郡山市] TSUTAYA 開成店

■新潟県
[見附市] COMG! 見附店
[佐渡郡] 蔦屋書店 佐渡佐和田店
[西蒲原郡] COMG! 吉田店

■長野県
[伊那市] TSUTAYA 伊那店
[岡谷市] 笠原書店
[佐久市] ラオックスヒナタ 佐久平店

■群馬県
[高崎市] ワンダーグー 高崎店／高崎中居店
ビックカメラ 高崎店
[沼田市] TVパニック 沼田店
ゆう★あいらんど 沼田店
[富岡市] ワンダーグー 富岡店

■栃木県
[宇都宮市] 大塚商会 αランド 宇都宮店
[下都賀郡] TSUTAYA 自治医大店
[黒磯市] ドキドキ冒険島 黒磯店
[鹿沼市] ワンダーグー 鹿沼店
[足利市] ワンダーグー 足利店

■茨城県
[つくば市] ワンダーグー 学園店／大穂店
[ひたちなか市] ワンダーステーション ひたちなか店
[取手市] ワンダーステーション 取手東店
ブックエース 新取手店
[下館市] ブックエース 下館店／下妻店
TSUTAYA 下館玉戸店
[牛久市] ワンダーグー 牛久店
ワンダーステーション牛久1番館
[結城市] ブックエース 結城店
[古河市] ワンダーステーション 古河店
[高萩市] ワンダーグー 高萩店
[常陸大宮市] ワンダーグー 常陸大宮店
[水海道市] ワンダーグー 水海道店
[水戸市] ワンダーグー 水戸店
ケーズデンキ DEAS 水戸本店(K'S SOFT)
ブックエース 見和店／茨大前店／酒門店
ブックエース 千波ショッピングプラザ店
ブックエース 千波緑岡店
[石岡市] ワンダーグー 石岡店
[土浦市] ワンダーグー 荒川沖店／土浦店
ワンダーグー 土浦ピアタウン店
[日立市] ワンダーステーション 日立田尻店
ブックエース 日立鮎川店
[竜ヶ崎市] ワンダーステーション 竜ヶ崎店
[那珂郡] ワンダーグー 東海店／那珂店
ブックエース 東海店
[猿島郡] ワンダーグー 境店
[猿島郡] ブックエース 総和店
[鹿島郡] ワンダーグー 鹿島店／神栖店／波崎店
[西茨城郡] ワンダーグー 岩瀬店

■埼玉県
[浦和市] ワンダーグー 東川口店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ドキドキ冒険島 東川口店／南浦和本店
ドキドキ冒険島 北浦和店
[行田市] 桃太郎 行田店
[坂戸市] 桃太郎 坂戸店／北坂戸店
[志木市] 丸井 ファミリー志木店
[春日部市] TSUTAYA春日部16号線店
ワンダーグー 春日部店
桃太郎 春日部店
[所沢市] 桃太郎 新所沢店
[上尾市] エプリディ上尾店
[新座市] りんでんばうむ
[深谷市] メディアシティBOM 深谷店
桃太郎 深谷店
[川越市] シータショップ 川越
[川口市] ジャスコ 川口前川店
[草加市] 桃太郎 草加店
[大宮市] さくらや 大宮東口駅前店
ソフマップ 大宮店
[大里郡] ファミコンショップ 桃太郎 寄居店
[朝霞市] 古本市場 朝霞店
[東松山市] マジカルガーデン 東松山店
[入間郡] カルチャラマ みずほ台店
ドキドキ冒険島 大井町店
ファミコンショップ 桃太郎 ふじみ野店
[入間市] ラオックス 入間店
[北葛飾郡] TSUTAYA 杉戸店
[本庄市] ゆう★あいらんど 本庄店

■東京都
[江戸川区] イトーヨーカドー 葛西店
[江東区] TSUTAYA サンストリート亀戸店
イトーヨーカドー 木場店
ジャスコ 南砂店
[板橋区] マジカルガーデン 大山店
[足立区] TSUTAYA 梅島店
ギャロップスター 西新井店
[台東区] さくらや 御徒町駅前店
[北区] TVパニック 赤羽店
[練馬区] TSUTAYA 石神井台店
[豊島区] ビックカメラ 池袋本店／池袋東口店
さくらや 池袋東口駅前店
[新宿区] さくらや 新宿ホビー館
さくらや 新宿西口駅前店
さくらや 新宿東口駅前店
ビックカメラ 新宿東口店
新宿TSUTAYA
[千代田区] COMG! ゲーマーズ本店
さくらや 東京駅八重洲北口店
ソフマップ 本店／11号店
ナカウラ あんこうゲーム館
ラオックス ザ コンピュータゲーム館
ラオックス ホビー館
[中央区] 山野楽器 本店
[港区] キムラヤ 新橋烏森口店／新橋本店
[渋谷区] さくらや 渋谷店
ビックカメラ 渋谷東口店
ビックカメラ 渋谷ハチ公口店
渋谷TSUTAYA
[目黒区] ダイエー 碑文谷店
トレードハウスDuck 学芸大店
[世田谷区] TSUTAYA三軒茶屋店
蔦屋書店 馬事公苑店
[大田区] TSUTAYA 大岡山店
TVパニック 蒲田店
[品川区] TSUTAYA 旗の台店
[品川区] イトーヨーカドー 大井町店
[三鷹市] TSUTAYA 三鷹新川店／深大寺店
[武蔵野市] イトーヨーカドー 武蔵境店
カナリヤ
[府中市] TSUTAYA 府中駅前店
[立川市] ビックカメラ 立川店
[町田市] 丸井 be町田
[青梅市] エーゼット 青梅店

■千葉県
[浦安市] ダイエー 新浦安店
[千葉市] ワンダーグー あすみが丘店
マジカルガーデン 稲毛店
[市川市] すばる書店 二十世紀ケ丘店
[習志野市] ラオックス 東習志野店
[成田市] TSUTAYA 成田店
[柏市] ビュウ 柏店
[鎌ヶ谷市] ワンダーステーション 鎌ヶ谷店
[印旛郡] すばる書店 白井店
[八日市場市] ワンダーグー 八日市場店

■神奈川県
[川崎市] TSUTAYA 宮崎台駅前店
シータショップ 溝の口
ソフトランド GARAGE 新丸子店
ノジマ ComDock 溝の口店
ムーヴィセンター 川崎店／原田店
ムーヴィセンター 北加瀬店
丸井 川崎店
[横浜市] TVパニック 鶴見駅前店
ビックカメラ 横浜西口店／新横浜店
ブックス キタミ
ベスト電器 東急日吉店
マジカルガーデン 横浜山手台店
[横浜市戸塚区] サンホームビデオ 東戸塚店
[横浜市青葉区] サンホームビデオ たまプラーザ店
[横須賀市] すみや MI 横須賀佐原店
ダイエー 横須賀店
[茅ヶ崎市] ノジマ 茅ヶ崎店
[平塚市] ケーズデンキ DEAS湘南平塚本店
ノジマ 平塚店
[相模原市] TSUTAYA 相模大野店／横山店
[厚木市] ソフマップ 厚木店
ビュウ 本厚木店
ラオックス ザ·コンピュータゲーム館 厚木
[伊勢原市] ノジマ 伊勢原店
[秦野市] TSUTAYA 東海大学前店
[小田原市] TSUTAYA 小田原シティーモール店

■山梨県
[甲府市] TSUTAYA 甲府南店

■静岡県
[浜松市] TVパニック イケヤ 高林店
イトーヨーカドー 浜松宮竹店
[浜北市] TSUTAYA 浜北店
[富士市] TSUTAYA 富士本吉原店
[駿東郡] すみや MI 三島店

■愛知県
[名古屋市] MAG MART いりなか店
エイデン 小田井ワンダー店
エイデン 本店／千音寺アスパーク店
コンプマート 大須
サウンドベイ 植田店
ドルフィン 新天地通店
マジカルガーデン 黒川店／緑店
グループ 金山本店
[安城市] ファミコンプラザ 安城店
[一宮市] MAG MART 一宮店
ファミコンランド 森本店
[稲沢市] TSUTAYA 稲沢店
ファミコンランド 稲沢小池店
[岩倉市] ファミコンランド 岩倉店
[江南市] マジカルガーデン 江南店
[西尾市] マジカルガーデン 西尾店
[大府市] ファミーズ 共和店
[津島市] MAG MART 津島店
[東海市] ファミーズ 富木島店
[半田市] ファミーズ 半田インター店
[尾張市] サウンドベイ ベルコート店
[豊橋市] マジカルガーデン 豊橋店
メディアシティ BOM 豊橋／牧野店
[豊川市] マジカルガーデン 豊川店
[海部郡] マジカルガーデン 甚目寺店
[愛知郡] マジカルガーデン 東郷店
[渥美郡] エイデン 田原店

■岐阜県
[大垣市] エイデン 大垣ヘルプラザ店
ファミコンランド 大垣バイパス店
[羽島郡] MAG MART 岐南店
イトーヨーカドー 柳津店
[本巣郡] TSUTAYA リバーサイドモール店
ファミコンランド ハッピーほづみ店
[養老郡] メガマート 養老店

■三重県
[桑名市] マジカルガーデン 自販大山田店
[四日市市] ジャスコ 四日市北店
[鈴鹿市] メディアヘイ 鈴鹿ハンター店

■奈良県
[奈良市] ニノミヤ 西奈良店
[香芝市] Wonder GOO 香芝店
[大和郡山市] pit ONE 郡山店

■和歌山県
[那賀郡] ニノミヤ 岩出店

■滋賀県
[八日市市] ブックホックス
[東浅井郡] TSUTAYA 湖北店

■京都府
[京都市] MEDIA SHOP ギース 西院店
TSUTAYA 西院店
古本市場 高野店
中川ムセン 京都店

■石川県
[小松市] COMG! 小松店
[石川郡] 宝島王国 工大店

■富山県
[滑川市] TVパニック 明文堂書店 滑川店
[高岡市] おもちゃのバンビ 清水町店
[富山市] おもちゃのバンビ 富山本郷店

■福井県
[敦賀市] TVパニック KaBoS 敦賀店
[福井市] TSUTAYA 若杉店
宝島王国 二宮店

■大阪府
[高槻市] TVパニック 高槻店
[寝屋川市] 古本市場 香里園店／寝屋川店
[吹田市] TSUTAYA いのこ谷店
パルメディア
[摂津市] 古本市場 千里丘店
[大阪市] TSUTAYA 梅田堂山店
TVパニック あべの店
pit ONE 阪急3番街
古本市場 西淀川店／鶴見店
ソフマップ 梅田店／大阪4号店
ソフマップ なんば店 ザウルス1ソフト館
ディスクピア ゲームデポ
ディスクピア 梅田店
ブックストア談 新大阪店
上新電機 平野うりわり店
[阿倍野区] 近鉄百貨店 阿倍野本店
[西区] メークフレンドなかよし ナインモール店
[中央区] メークフレンドなかよし ナンナンタウン店
メークフレンドなかよし ナンバウォーク店
[北区] キディランド 大阪梅田店
メークフレンドなかよし ホワイティウメダ店
[東大阪市] イトーヨーカドー 東大阪店
[富田林市] 古本市場 富田林店
[枚方市] TSUTAYA 東香里店
蔦屋書店 ベルパルレ 国道一号線店
[門真市] pit ONE 門真ホビー館

■兵庫県
[神戸市] TSUTAYA ジェームス山店
[神戸市] TVパニック 三宮店／本の森兵庫店
古本市場 東灘店
[西宮市] 古本市場 西宮店
[姫路市] ニノミヤ 姫路本店

■岡山県
[岡山市] TSUTAYA 津島モール店
古本市場 高島店／[illegible]浜店
ベスト電器 岡山本店
[津山市] TSUTAYA ノースランド店

■広島県
[広島市] COMG! 本通店
古本市場 安芸店
古本市場 観音店
ベスト電器 広島店
メディアクラブ フタバ図書 GIGA 広島駅前店
メディアクラブ フタバ図書 MEGA店
メディアクラブ フタバ図書 ラフォーレ店
[三原市] ゲームアーク 三原店
[大竹市] メディアクラブ フタバ図書 大竹店
[東広島市] ゲームアーク 東広島店
[尾道市] ゲームアーク 尾道店
[安芸郡] メディアクラブ フタバ図書 海田店

■鳥取県
[鳥取市] ケーズデンキ DEAS 鳥取本店
ブックランド富士書店 吉成店

■山口県
[岩国市] COMG! 岩国店

■愛媛県
[新居浜市] TSUTAYA 新居浜店

■香川県
[高松市] ブックスウィル 伏石店

■徳島県
[徳島市] 121徳島 昭和町店
TVパニック EAST 徳島店
[美馬郡] ドキドキ冒険島 脇町店

■高知県
[高知市] ジャスコ 高知店
ブックスウィル 土佐道路店
メディアクラブ デジット 中久万店

■福岡県
[福岡市] TVパニック [illegible]松原店
古本市場 箱崎店
ビックカメラ 天神店
ベスト電器 福岡本店
大塚商会 αランド 福岡天神店
[北九州市] ベスト電器 小倉店
[久留米市] BOM 久留米／上津店
メディアクラブ 久留米店
[粕屋郡] アーク21 福岡東店

■佐賀県
[佐賀市] マジカルガーデン 南佐賀店
メディアクラブ 南部バイパス店
[唐津市] メディアクラブ 新唐津店

■長崎県
[長崎市] 遊ING 長崎店

■熊本県
[熊本市] AVクラブ 南熊本店
BOM熊本 御領店／東バイパス田迎店
ベスト電器 熊本本店
メディアクラブ 上熊本店
遊ING 浜線店
[下益城郡] TSUTAYA 小川町店

■宮崎県
[延岡市] TVパニック 延岡店

■鹿児島県
[鹿児島市] ブックスミスミ 南港店
[名瀬市] TSUTAYA 名瀬店

■沖縄県
[沖縄市] TSUTAYA 山内店

※体験版は無くなり次第、配布は終了いたしますのでご了承ください。※詳しくは上記ショップにてお尋ねください。

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

Vol.4 How to Play "PHASE PARADOX"



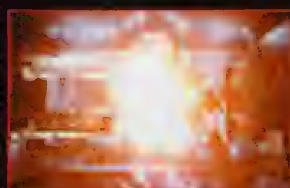
閉ざされた宇宙空母で続発する、不可思議な事態。そして、未だ体験したことのない「未知なるもの」との遭遇……。想像もできない過酷な状況における人間ドラマを描いてゆくスペースAVG『PHASE PARADOX』。このコーナーでは、登場キャラクターや宇宙空母・ギャラントの各施設など、その緻密な設定を紹介してきたが、今回は、いよいよ、ゲームの根幹をなす基本システムを公開していこう。さらに、5月発売のDPS－Dに収録される、特別体験版の内容も紹介するので見逃さないように。ジュード、レネイ、そして、アイラ。3人の主人公たちはどのような道をたどるのか？　すべては、あなたの手に委ねられている……。

Check 5/18発売のDPS-Dに特別体験版が!

何と、5月18日発売のDPS－D44に、通常の付録CD-ROMのほかに『PHASE PARADOX』だけの特別CD-ROM、あわせて2枚のCD-ROMが付く！　さらに、付録CD-ROMには本作の登場人物や設備などの、詳細な設定を網羅したミュージアムも収録。誌面では、開発者インタビューなども掲載されるので、楽しみに待っていよう！

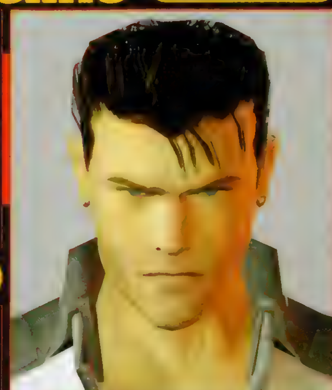
『PHASE PARADOX』STORY ●フェイズパラドックスストーリー

宇宙空母・ギャラントが従事していた惑星「220」のレスキュー・ミッション。その全作業は、最新鋭機のエースパイロットであるニコラ・ミショー大尉を収容して、無事終わるはずだった……。だが、ギャラントが誇るスーパーコンピュータでさえ予想できなかった、惑星「220」の突然の爆発！　ギャラントは多大な被害を受け、約2000もの乗員のうち、2割がこの事故により死亡してしまう。さらに、生き残った人々に追い打ちをかけるような不可思議な現象が続出。事態が混迷を極めるなか、彼らは自分たちの生き残る道を模索しはじめるのだが……。



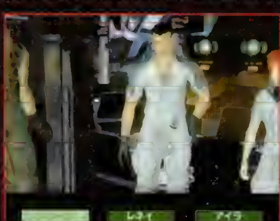
Judo Sutcliffe ジュード・サトクリフ

人命救助が主任務のDaCTに所属する精鋭・ジュード。不意の事故によりチームが壊滅し、生き残った後輩のユマとともに艦内の調査を進める。途中、メディカルセンターで軍医のユアン、看護兵のメイリーと合流。危険な艦内を避け、船外からCIC（中央作戦室）を目指すのだが…。



フェイズ

本作の主人公は、同じ空母内のクルーでありながら、まったく異なるタイプの仕事に従事し、それぞれの考え方を持った3人。フェイズ（章）ごとに主人公が自動で切り替わり、それぞれの視点から「未知なるもの」と対峙することになる。ここでは、体験版に収録されているフェイズにいたるまでに3人の主人公がたどる経緯も紹介しているので、プレイの参考にしてもらいたい。もちろん、ここに記載されていることだけが真実ではない。彼らが置かれた状況は、もっと過酷なものなのだから…。



▶キャラクター選択画面。3人の主人公たちが同じ場所に集うとき、すべての謎が明かされるはずだ。



この[illegible]のフェイズ（章）で構成されている。フェイズが変わるごとに主人公が自動的に切り替わる。

Renee Hearn レネイ・ハーン

最強の戦闘集団・ワイバーン隊を率いる歴戦の戦士・レネイ。隊を離れ、艦内を捜索していたとき、航海科に勤務するタニアと合流する。しかし、その後はアクシデントが続出し、彼女は状況の悪化を察知。艦首ブリッジに設置されているシャトルで一時退避を試みようとする。



Aila Hoeybrauten アイラ・ホイブローデン

惑星「220」を調査する研究機関・バイオラボに勤務する優秀な研究員・アイラ。惑星の爆発原因を突き止めるためCICへ赴くが、移動用のトランスポーターが故障し、バイオラボへ帰ることが困難になってしまう。やむなく、運搬用のポッドを使って先を急ぐのだが……。

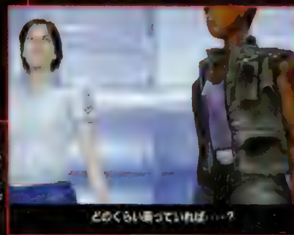
移動

閉ざされた空間とはいえ、宇宙・ギャラントの内部は広く、大きい。あらゆる移動手段が使用不能になっていくなか、頼りになるのは己の足のみだ。ここでは、AVGには欠かせない移動方法について紹介していこう。

自らの足で、生き残るための手段を模索していく主人公たち。艦内のさまざまな施設へアクセスする端末「Tann」など、多彩な設備を使って道を切り開いていこう。移動に使用するのは左スティック。×ボタンを併用することで、走ることもできる。また、艦内のあらゆる場所を表示できるマップ機能や、どこに行くべきかを示すモノローグなど、親切な機能も盛り込まれているので、迷うことも少ないだろう。

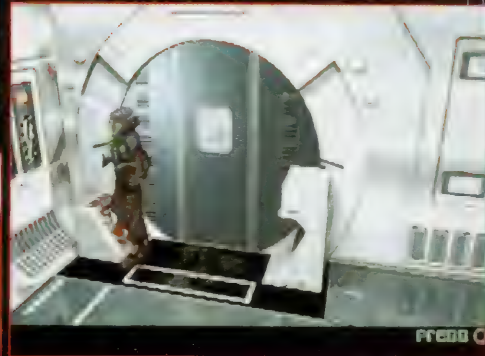


◀移動に関しては、プレイヤーキャラのみが動く、普通の3D・AVGと同じ感覚で快適にプレイできる。艦内を隅々まで探索しよう。



▶イベントの発生によって、各キャラクターがオートで移動することも多い。オート移動で新しい場所に着いたときには、まずマップ機能で現在地を確認しよう。

重要なポイントでは…



▲調査すべきポイントでは、画面下部にサインが表示される。

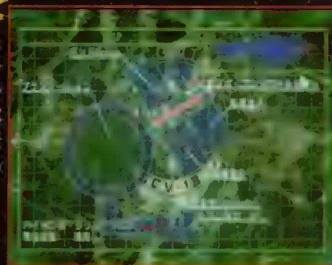
どこへいくべきか…

▶移動中に△ボタンを押すと、主人公のモノローグが表示される。これは単なるセリフではなく、次にどこへ行くべきか、を示すヒントでもあるので、迷ったときにはどんどん活用していこう。また、次に行くべき部屋がわかっても、船内のどこにその部屋があるかわからない、という場合はマップを参照。R1ボタンで、ゲーム画面上に表示される半透明の簡易マップは表示したままで移動することもできる。また、メニューから表示するマップならば、自分のいるエリア内における設備の配置から、船全体の構造がわかる、詳細マップを観ることも可能。これらの機能をうまく使えば探索はかなりラクになる。



Point メニューについて

体験版で使用できるメニュー機能は、MAPのみ。ゲーム本編では、各キャラクターの人物相関図や、さまざまなキーワード、アイテムなどを収集、鑑賞することができるようになっている。



▶船内はかなり広いが、マップ機能が充実しているので、あまり迷わずに進めるはずだ。

行動選択

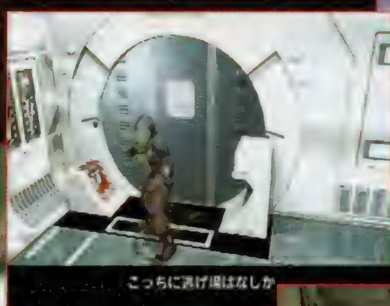
生死を分かつ運命の岐路。この物語では、そんな場面が頻繁に訪れ、主人公たちを迷わせる。生か死か、道は2つに1つ。

このAVGにおいて、最も重要な行動選択場面。もちろん、体験版でもその運命のシーンは多数盛り込まれている。選択方法は大きく分けて3種類。自らの意志で困難を乗り越え、新たな道を切り開いてほしい。

YES? NO?

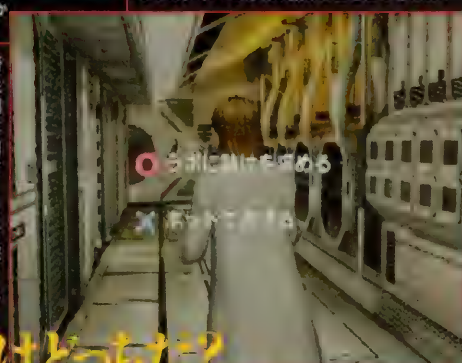


▲基本となるのは、この○か×かの選択。もちろん、一度切り抜ければ終わりというほど生やさしいものではなく、次々とプレイヤーに選択を迫ってくる。すべてを切り抜けることはできるか？





▶主人公の1人であるバイオラボ研究員・アイラを突如として襲う、生命の危機。この場面では、1つの問いに対して○か×かで答えるのではなく、まったく別の答えが2種類用意され、プレイヤーに決断を迫ってくる。生き残ることができる道は、どちらか1つだけ。また、これから先の場面では、選択肢が2種類だけとも限らないだろう。果たして、彼らが生き残る道はどこにあるのか？すべては、プレイヤーの判断1つにかかっている……。



生き残る道はどっちだ？

迫りくる時の恐怖

▲「PHASE PARADOX」において、最もスリリングな場面といえるのが、この制限時間つきの選択場面だろう。答えは2つだけでなく、「時間切れ」というもう1つの道も用意されている。もちろん、どの道が正しいのかは、誰にもわからない……。

PHASE PARADOX フェイズパラドックス

■PS2 ■2001年5月24日発売予定 ■SCE ■¥6,800 ■MC2（854KB）

特別体験版が収録されるDPS−D44は5月18日発売！

DPS−Dでプレイできるのは、ジュード、レネイ、アイラそれぞれ1フェイズずつ。物語中盤までの、特にスリルに満ちたシーンを中心に構成されているので、このAVGの雰囲気を存分に味わうことができるだろう。また、開発者インタビューなどDPS−Dだけのオリジナル企画も用意されているので目が離せないぞ！



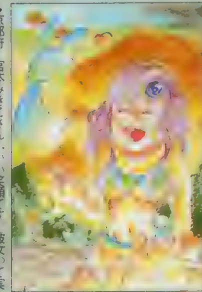
◀千葉県　芽屋エコさん：なんとなくグッとくる表情をしているキャラが多いです　特に舞はもう!……　ののちゃんもカッコイイです。人によって受け取り方が変わりますからね。ヤッパリ。



▶愛知県　猫野さかなさん：不敵な微笑み　いいですよね。自信がないとできませんから



▶東京都　とうまるいさん：マントとか……装飾が似合うのが軍隊なんですよね



▶京都府　宮本みきこさん：いい笑顔です　彼女って実は、かなり年齢よりも上の行動が多いですからね、



▶東京都　亘莉ススムさん：あぁ……思い出しちゃいますねぇ。グッと来ます。命がけは何よりも



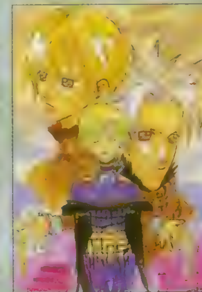
◀福岡県　うらも・Aさん：もう少しカワイイといいんですけどねぇ。どうなんでしょう?



◀福岡県　都築えびさん：赤い鎧はなんとなく血の色を思い出します。エース＝人殺しですからね



◀岐阜県　浅茅さん：人によって違うんですよねぇ　ヤッパリ　誰にやられちゃうか　笑



◀千葉県　名嘉松子さん：PS2ならではなRPGになりそうですよね　派手な戦闘も健在?

▼高知県　坂本葉月さん：多人数でプレイできたらさらに楽しかったような





▲岡山県　関久さん：恥すかしいんてすよね　姉弟って特に

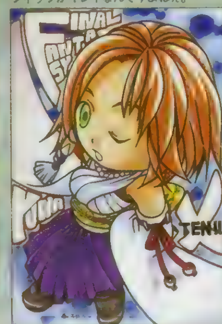
▼東京都　小林ナルさん：さっそうと……って寝起き?　って感じでしょうか?

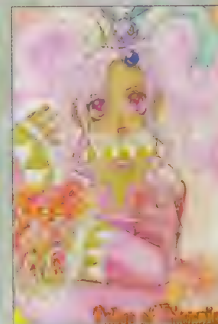




▲北海道　あずまことねさん：どうなんでしょうねぇ?　続編。

▼神奈川県　小野寒子さん：とにかくグラフィックがキレイなんですよねぇ。



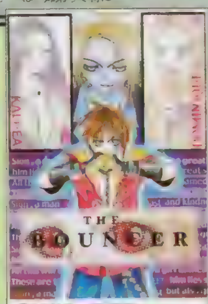


▲神奈川県　島津草一郎さん：花束が似合います。髪の毛に似てるから?　ですか?

CGでバッチリ

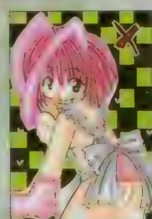
CGはハガキサイズにプリントアウトして応募してください!
データでの応募は×。

▶神奈川県　篁奈月さん：レイアウトをイロイロといじるのもCGならではで楽しいですよね。

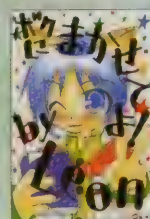




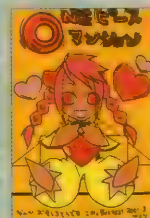
◀高知県　如月りゅうすさん：アニメも始まりましたしね



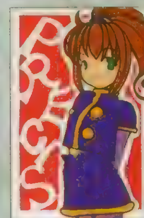
◀宮城県　白河風華さん：こんな格好でもあまりいやらしくなくて……



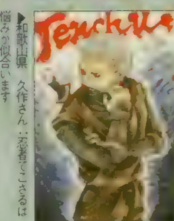
◀東京都　流樹さん：素直になれば可愛いんですけとね



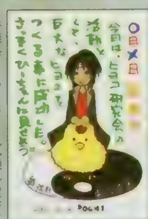
◀広島県　岸本智さん：面白そうですよね。起こるイベントしだい?



◀東京都　水無月英介さん：背伸びが似合ってるのも魅力です。



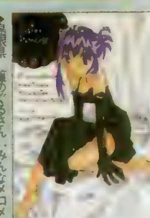
▶和歌山県　久作さん：忍者でこさるは悩みが似合います



▶青森県　POCHIさん：乗れるほどの足の力。カッコイイです。



▶青森県　くめた夏緒さん：あまり話題になりませんでしたねぇ……



▶島根県　篁めぐるさん：みんなメロメロなのでした。そんなに妹が?



▶京都府　紺月紫苑さん：木と大地と共に生きるワケですから

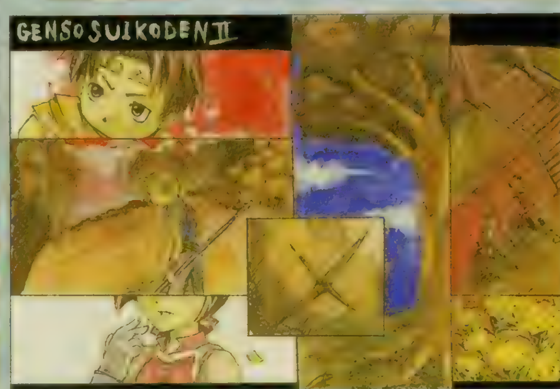


◀兵庫県　まほろは夢々さん：鼻血は……どうなんでしょう。というか、ムキっ……じゃ出ないでしょう　まったく　笑　さっと言えばそちの趣味の人たと　そも　笑

▶長崎県　朝月さん：思い出がイロイロと蘇ってしまうような……走馬燈のように……っていうのはこういう、断片のことを言うのだそうです　基本的に死ぬ間際と言われていますか、何かキリギリの状態に陥ると目前に浮かぶようです　そういわれて見れは過去に何回か、こんな感じの状況が……　ってこの数々のシーンは映画の予告編の様なノリてしょうか　ゲームの中の印象的なシーンか流れる　ていう　カッコイイ予告編を見せられると、それだけでその映画を見てしまうように、ゲームのOPムービーなんかもそんな役割がありますよね。



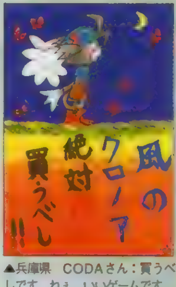
▶埼玉県　刺身醤油わさび付きさん：高校はカップルだらけです　笑



○カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号136



▲高知県　如月りゅうすさん：空を見上げるダナエ……夕日とか、赤く染まる森とか。似合うゲームです。



▲兵庫県　CODAさん：買うべしです。ねぇ。いいゲームです。



◀埼玉県　湖澤さん：続編ってどうなんでしょうねぇ？　『アークⅢ』のキャラにもいい味出ているキャラが多いですから……期待しちゃいますよねっ。お話終わってない感じだし。毎回そうなんですけど。



▲東京都　亘莉ススムさん：キーワードですからね。水泳ですから



▲広島県　風音ちぃさん：2人とも守られちゃうわけでしょうか？　…て主人公スは妙に年若いというか、幼いような　笑



▲福岡県　無梛葵さん：同スタッフの次作に期待大です。

▼大阪府　亜久羅翔さん：冒険者はみんなゴツイ人が多かった気がするんですよね。気が荒くて。学者で冒険者って両立が大変そうです。





▲高知県　サチ広さん：日常生活にさりげなく悪魔の人たちがワキワキしてたら怖いというか、イヤな感じっていうか。臭いはどうなんでしょう？



▲鹿児島県　猫ノ都いとるさん：等身がリアルでも良かったですよね多分　まあでも……活動的な服装の様で、両肩のふくらみが邪魔にならないのかなぁと思ってしまうガーネットの衣装なのでした。



▲奈良県　めぐみさん：大事にしてますからね。笑。



▲宮城県　江本聖さん：両手に甘いモノ。太らない体質？



▶神奈川県　キノコさん：あのバランスがいいですよね。頭や身体のステキな感じさ

▼大阪府　観桜一未さん：プレイしてみるとさらに惚れちゃいますよ。おしゃれなテイストに加えて、ジワッと来る人情味もあったりして。





▲神奈川県　船津さん：おやつ袋がある時点でちょっと楽しいです。どうしたって取り合い激しいでしょうねぇ。笑。お金持ちってわけじゃなさそうだし。



▲大阪府　友能さん：カッコイイ青年になるのでしょう。

移植化計画

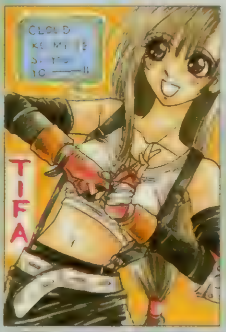
他機種作品でPSに移植して欲しいソフトのハガキは、この宛先まで！　少なくなって来ましたが……。



◀秋田県　黒猫愛好家さん：PS2ならあのゲームシステムをそのまま移植できたりしないんでしょうか？　死んだらそこまでっていうドキドキなシステム

▼北海道　翼月のあさん：正装も似合いますよね　それにしても細い……脱いだらヤバイくらい細いですよね

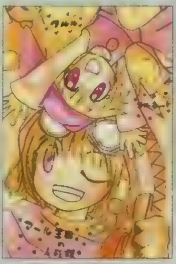




▲福岡県　アヤさん：包帯巻き状態が似合います。少しくらい傷があった方がステキなヒロインの代表です。



▲京都府　水垣珠呂さん：スゴイ勢いで全員集合です。これだけ詰め込まれているのに、ちゃんと個性が見えるのがステキです。各人各様な行動っぷりです。さりげなくカワイイのも多いですし。笑。



▲大阪府　クロ助さん：この2人は楽しそうでいいですよね



▲神奈川県　坂りょうさん：煙とか、焦げ跡とか似合います。くわえタバコが○。



◀北海道　あすまことねさん：彼女とモーグリの関係は……親子なんですかねぇ？　ヤッパリ？　あの歳までモーグリたちが育てた……わけじゃないんですかね。彼女が親なんでしょうかねぇ？



▲愛媛県　春野ハルさん：格好いいような悪いような。笑。



▶神奈川県　ひさえ久遠さん：ちゃんとした大作なんですけどね……馬の人とかキャラの好き嫌いがハッキリ分かれるゲームでしたから　続編でもいいですよね

ページ参加。⑤：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙単位での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方には申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係



DRAMA CD TOKYO REQUIEM Vol.1 NOW ON SALE

角川書店刊月刊ミステリーDXで連載中の「妖都鎮魂歌」をCDだけの完全オリジナルストーリーでドラマCD化。
奥多摩山中で道に迷った瀬能たちは、少女〈浅葱真都里〉に出会い、鬼灯村（ほおずきむら）へと案内される。閉ざされた村で起こる不可思議な事件。
交錯するストーリーが紡ぐジュヴナイルドラマの傑作!

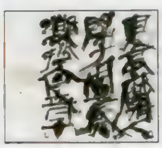
■MACM-1118 ¥2,940（tax in）■初回特典：ライセンスカード（封入）■通販特典：告知ポスター
■出演　壬生紅葉：加瀬康之／瀬能迅：小上裕通／萱野あずさ：石田彰／乃木坂恵：今泉文乃／他
Illustration：笠井あゆみ　©2000 笠井あゆみ・角川書店／SHOUT!DESIGNWORKS

ドラマCD第弐巻 2001年7月28日 発売決定!!

■MACM-1119 ¥2,940（tax in）■初回特典・通販特典を予定 ■特典付通販締切日：6月11日（当日振込有効）

東京魔人学園奏楽抄人之章
絶賛発売中

MACM-1117　3,360円（税込）　通販特典：MD・メモリーカード用シール
初回特典：楽譜　作曲・編曲：新田高史　音楽監修：今井秋芳・辻元宏



*このCDはユーメックスより98年11月に発売された「東京魔人学園奏楽抄」に、未収録曲を追加して再発売するものです。
98年11月に発売され、新田高史氏による壮大なスケールの音楽が絶賛されたサウンドトラック「東京魔人学園奏楽抄」を2枚組の完全版で再発売。
収録されなかったゲーム使用曲全曲と、ドラマCDシリーズに使用されたボーカル曲も追加収録。「剣風帖」サウンドの集大成!
©1998,1999,2000 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS

CDは通信販売でお買い求め頂けます

郵便局の窓口で郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上料金を添えて下さい。
①口座番号:00130−9−129567　②加入者名:メディア通販　③金額:（商品の税込価格+送料600円）×お申込枚数
④通信欄:お申込商品名・枚数・何で通販をお知りになったかをご記入下さい。（例:妖都鎮魂歌第弐巻1枚　電撃PS　）　⑤払込人住所氏名:お客様のお名前（フリガナ）、ご住所、お電話番号
*「妖都鎮魂歌第壱巻」「奏楽抄」は初回特典・通販特典は数に限りがありますのでお付けできない場合がございます。お早めにお申込下さい。
*全CD常時通信販売は受け付けておりますが、商品の在庫状況によりお手元に届くまで多少お時間がかかります。在庫切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい。　*不明な点がございましたらお問合せ下さい。
お問合せ：メディア通販（ムービック）Tel.03-3973-3332（祝祭日を除く月〜金10時〜17時）

東京魔人学園CDシリーズ絶賛発売中

東京魔人学園退魔陣全参巻／詩篇〜桜月夜　MACM-1037〜1039・1051　各¥2,940（tax in）
東京魔人学園月紅伝前・後篇／詩篇〜雪街　MACM-1075〜1077　各¥2,940（tax in）

発売元・販売元：株式会社ムービック
©1998,1999 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS
http://www.movic.co.jp/media/

東京魔人學園のオリジナルゲームがプレイできる!

真神学園入学案内



「東京魔人學園」オフィシャルファンクラブの入会案内

学期:2001年4月1日〜2002年3月31日
学費:8400円(税込)
入学特典:真神学園生徒手帳
学校行事:
真神新聞の発行(隔月6号発行)
- 真神新聞のみの極秘企画満載
- 外法帖の最新情報や関連商品の情報
- 小林美智先生の描き下ろしイラスト
- スタッフ&キャストの特別寄稿
- 4コマ漫画の連載

スペシャルDVDの発行(期末発行)
- 今井秋芳監督完全監修のDVD
- 今井秋芳監督&シャウトデザインワークス制作によるオリジナルゲーム
- キャストのコメント映像
- 魔人キャラからの熱いメッセージ

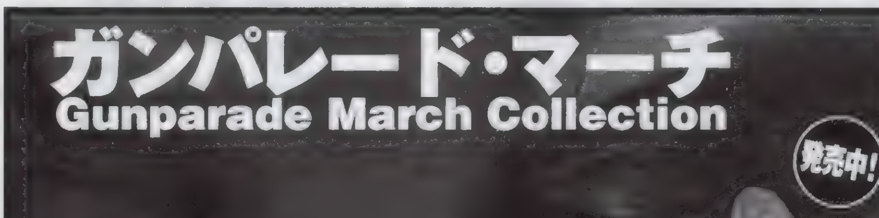
オリジナルグッズの限定販売

入学方法:
郵便局で郵便振替用紙に下記事項を御記入のうえ御振込ください
口座番号:00130-8-717856・加入者名:いーず・金額:8400円・通信欄:「電プレ4/27で知って真神学園入学希望」・払込人住所氏名:御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号
入学締切:2001年5月末日・6月下旬に生徒手帳と真神新聞1&2号を送ります

お問合は真神学園事務局(majin-fc@movic.co.jp)へ

©1998,1999,2000,2001 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT! DESIGNWORKS

ガンパレード・マーチ
Gunparade March Collection



Gunparade March Music & Drama Collection
アニメイト・アニメショップ・CDショップ・ゲームショップで発売!
発売&販売:株式会社ムービック・販売協力:パイオニアLDC株式会社

オリジナルアレンジしたサウンドトラックに未使用曲や
多田彰文作曲のEDテーマ「SWEET DAYS」と「想い出になるよ」を収録したアルバム
サウンドトラックCD 幻想楽曲 品番:MACM-2018・税抜価格:3000円・通販価格:3700円

田中公平作曲のメインテーマ「ガンパレード・マーチ〜歌え友よ、力のかぎり〜」と
OPテーマ「ラストダンス・オン・ステージ」を収録したマキシシングル
メインテーマCD 突撃行軍歌 品番:MACM-2019・税抜価格:1200円・通販価格:1800円

ゲームに使用されるはずだった幻のシナリオ1〜3のドラマ化

オリジナルドラマCD 夢散幻想1
品番:MACT-2020・税抜価格:3000円・通販価格:3700円
初回特典:月刊ガンパレ付・通販初回特典:宣伝用B3ポスター付　通販締切:5月末日・通販発送:7月上旬より順次

オリジナルドラマCD 夢散幻想2
品番:MACT-2021・税抜価格:3000円・通販価格:3700円
初回特典:月刊ガンパレ付・通販初回特典:ポストカード付　通販締切:6月末日・通販発送:8月上旬より順次

オリジナルドラマCD 夢散幻想3
品番:MACT-2022・税抜価格:3000円・通販価格:3700円
初回特典:月刊ガンパレ付・通販初回特典:宣伝用B3ポスター付　通販締切:7月末日・通販発送:9月上旬より順次

夢散幻想1〜3SET通販同時予約価格:11000円・通販同時予約締切:2001年5月末日
通販同時予約特典:オリジナルテレホンカード付(通販同時予約特典は夢散幻想3の発送時につきます)

Gunparade March Comic Collection
アニメイト・アニメショップ・ゲームショップ・書店で発売!
発売:株式会社ムービック

パロディコミック 全軍突撃!ガンパレード・マーチ1
ガンパレファンの十数人の作家による抱腹絶倒のアンソロジィコミック
税込価格:900円・通販価格:1210円
初回特典:月刊ガンパレ付・通販初回特典:ポストカード付　通販締切:2001年5月末日・通販発送:6月上旬より順次

郵便局で郵便振替用紙に下記事項を御記入のうえ御振込ください
口座番号:00130-8-717856・加入者名:いーず・金額:通販価格の合計・通信欄:御希望の商品名と数・「電プレ4/27」・払込人住所氏名:御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号

初回特典は初回分のみにつきますので初回以後はつかない場合があります
通販は締切以後も受け付けますが通販初回特典および同時予約特典はつきません
また中読日により発送が発売日に間に合わない場合があります

最新情報はガンパレード・マーチ情報局(http://www.movic.co.jp/book/のHAPPY BOX)へ

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

株式会社ムービック　〒173-8558・東京都板橋区弥生町77-3　TEL:03-3972-1992　(休日を除く月曜〜金曜の10時〜17時)

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

2001 HOW TO WIN

ぽかぽか暖かい季節になりました。たまったゲームをチャキチャキこなし、昼寝しましょう!! 2度寝しましょう!! てなワケで、このプレイクエスチョンがゲーム攻略のお手伝い。あなたの幸せな春眠のために!!

PS2 トゥルーラブストーリー3

メインキャラ以外の、6人の女の子に関するエピソードを徹底攻略するぞ!!

発売中	▶¥6,800	▶エンターブレイン
SLG	▶MC2（400KB）	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

プレイ期間が1年間に引き延ばされたことを最初に聞いたとき、どうなることかと心配しましたが、がんばる日セレクトのおかげでサクサクとプレイできたので安心しました。1回のプレイ時間も、そんなに長くはかからないし。やはり、サッと始めて、サッと終わらせることができるのが、このシリーズのいいトコロだと思います。（本）

里佳やかなめ……メインの4キャラ以外のエピソードをまとめて大攻略!!

メインキャラである、たかね、梢、翼子、遊季の4人以外にも、このゲームには魅力的な女の子がたくさん登場する。会話モードはないが告白が可能なキャラが2人、そして告白はできないけど、独自のエピソードが展開していくキャラが4人。合計6人もの女の子が、中学生活に華を添えてくれるのだ。今回は、この6人の女の子に関するエピソードの一部を紹介していくぞ。もちろん、ここで紹介した以外にも豊富に用意されているので、あとは自分で探して見よう。また、レアなエピソードの発生条件や、2周目のプレイで起こる変化など、ちょっとしたオマケ情報もあわせて紹介していくぞ!!



◀気になるかなめのエピソードも公開。シリーズお約束のエピソードも用意されているぞ。

エピソード表の見方

エピソード名は、そのエピソードの名前、場所は発生場所（「第一」なら第一校舎、「その他」ならその他の施設となります）、季節は発生する季節（すべては全季節）、曜日は発生する曜日、天気は発生する天気、備考は発生する確率と特記事項を示します。

告白可能なキャラクター

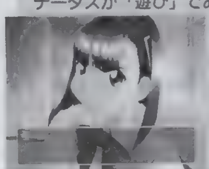
かなめチェックには登場するが、エピソードの発生に感情値は影響しない。基本的にエピソードを消化することで、次のエピソードが発生し、最終的に告白できる。



柳瀬 里佳

里佳との出会いは?

出会いは6月1日～7月8日の間、第一または第二校舎で発生する。また、ステータスが「遊び」である必要もある。しばらくの間、ギクシャクした関係が続くぞ。



◀いきなりニラまれる。どうやら過去に何かあったようなのだが。

◉因縁深い幼なじみ

里佳のエピソードはストーリー型となっており、表の上から順番に発生していく。夏休み前に「ニワトリ係」のエピソードを発生させれば、あとは自動的に発生していくぞ。



◀一緒にニワトリ係になった2人。共同作業のなかで、彼女の心は開かれるのか?

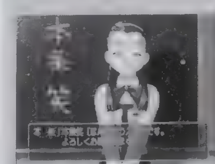
エピソード名	場所	季節	曜日	天気	備考
にらまれる1	第一or第二	夏	月～土	晴,曇,雨	とても高い
男嫌い…じゃないよな…	第一or第二	夏	月～土	晴、曇	必ず
にらまれる2	第一or第二	夏	月～土	晴、雨	とても高い
ニワトリ係	第一	夏	月～土	晴、曇	必ず、夏休み
第1回ニワトリ係	学校	夏	火	晴、曇	必ず、夏休み
第2回ニワトリ係	学校	夏	火	晴、曇	必ず、夏休み
第3回ニワトリ係	学校	夏	火	晴、曇	必ず、夏休み
第4回ニワトリ係	学校	夏	火	晴、曇	必ず、夏休み
外で出会った	駅前	夏	日～土	晴、曇	必ず、夏休み
第5回ニワトリ係	学校	夏	火	晴、曇	必ず、夏休み
里佳と仲直りしたの?	自宅	夏	火	晴、曇	第5回目ニワトリ係の夜
来ない里佳	学校	夏	火	晴、曇	必ず、夏休み
元に戻ってしまった関係	第一or第二	夏	月～土	晴,曇,雨	必ず
にらまれる3	第一or第二	夏	月～土	晴,曇,雨	必ず
にらまれる4	第一or第二	夏	月～土	晴,曇,雨	必ず



本条 笑

笑との出会いは?

出会いは11月15日以降。月～金曜日の第一校舎で発生。雨の日は発生しないので注意。会えなくても、12月に入ると転校してくる。



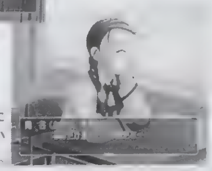
◀エピソードを消化するため、早めに出会いを起こしておこう。

◉笑顔の転校生

転校のエピソードが起これば、順当にエピソードが発生していく。ただし、12月末までに「いっしょに散歩」のエピソードを発生させなければ、それ以降のエピソードは発生しなくなってしまうので注意。



▲一人で教室の掃除をする笑。手伝うかどうかの選択も発生。



▶誰もいない教室でたたずむ笑。その表情はいつもとは違うが……。

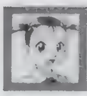
エピソード名	場所	季節	曜日	天気	備考
もう友だち1	第一or第二	秋、冬	月～土	晴,曇,雨	かなり高い
もう友だち2	第一or第二	秋、冬	月～土	晴,曇,雨	かなり高い
もう友だち3	第一or第二	秋、冬	月～土	晴,曇,雨	かなり高い
もう友だち4	第一or第二	秋、冬	月～土	晴,曇,雨	かなり高い
もう友だち5	第一or第二	秋、冬	月～金	晴,曇,雨	かなり高い
笑ちゃんって	自宅	秋、冬	月～金	晴,曇,雨	翌日学校のある日
カナシイ横顔	——	秋、冬	月～土	晴、曇	必ず
おとなりさん	自宅	秋、冬	月～土	晴、曇	必ず
ひとりで掃除	第一	秋、冬	月～金	晴、曇	必ず
いっしょにごはん	自宅	秋、冬	月～土	晴、曇	必ず
いっしょに散歩	——	冬	日～土	晴、曇	必ず、冬休み
拒絶1	——	冬	月～土	晴,曇,雨	必ず
拒絶2	第一or第二	冬	月～土	晴,曇,雨	必ず

ポイントQ&A

Q：がんばる日セレクトで参照できるエピソードガイドが、毎週変わっているような気がするんですが……。
A：メインの4人に関するエピソードは、女の子の感情値によって発生する場合がほとんどだ。エピソードガイドのない日を選んで、通常エンカウントで感情値を上げることも大事なのだ。女の子の感情値が変われば、エピソードガイドの日も変わるぞ。

エピソードのみ存在するキャラクター

告白はできないが、連鎖的にエピソードが展開していくキャラ。姉のかなめ（の一部のエピソード）を除き、感情値はエピソード発生条件に影響しないぞ。



小野寺まどか

◉かなめを慕う後輩

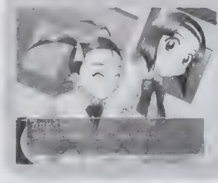
主人公の後輩であるまどかとは、出会えれば連鎖的にエピソードが発生していく。注意点は、かなめの感情値がある程度高くなっていないとダメなこと。エピソードは連続しており、文化祭で完結するぞ。

まどかとの出会いは？

出会いが発生するのは、9月2日からの数日間のみ。平日の第一または第二校舎で発生する。ただし、かなめの感情値をある程度高くしておく必要がある。



▲バンドの練習中のまどかを目撃。どうらや文化祭で披露するらしいが……。



◀かなめをお姉様と慕う。主人公には興味ないようです。



▶かなめに頼みごと？彼女はかなめ絡みのエピソードが多いぞ。

エピソード名	場所	季節	曜日	天気	備考
バンドの練習中?	第一or第二	夏	月～土	晴、曇	必ず
文化祭でバンド?	第一or第二	夏	月～土	晴、曇	必ず
まどかとかなめ	校庭orその他	夏	月～土	晴、曇	必ず
喜ぶまどか	第一or第二	夏	月～土	晴、曇	必ず



二階堂時子

◉一方的なライバル!?

試験でトップを取った主人公を、一方的にライバル視するちょっとキツい女の子。条件によって、試験結果の発表時に登場する。感情値はないが、登場後は通常どおりにエピソードが発生していく。

時子との出会いは？

彼女と出会う条件は、テストで1位を取り、それ以降のテストで2～10位を取ること。そうすると、テスト発表時に自動的に登場するぞ。



▲図書室で勉強をしている時子に遭遇。敵情視察かと疑われる。



◀トップを取った主人公に、いい気にならないでとスゴむ。



▶遊季に勉強を教える時子。友人への面倒見はけっこうイイ!?

エピソード名	場所	季節	曜日	天気	備考
それって、敵情視察?	第二	夏秋冬	月～土	晴、曇	——
二階堂時子とかなめ	第一or第二	夏秋冬	月～土	晴曇雨	——
勉強を教えて二階堂時子	第一	夏秋冬	月～金	晴、曇	——



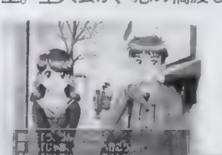
和泉結由子

◉親友、久保田の彼女!?

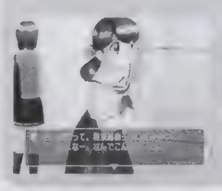
主人公の親友、久保田を慕う少女。一度出会えば、高い確率で表の上から順番に発生。主人公が、恋の橋渡しを行うことになる。ただし一定以上期間を開けると発生しなくなるので注意。

結由子との出会いは？

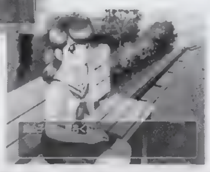
出会いは、6月1日～10月31日までの間。久保田の感情が高くないと発生しないので注意。



▲偶然の出会いを装って、久保田をカラオケに誘うが……。



◀陰から久保田を見守る結由子。しかし久保田の態度は……。



▶2人のために、公園で作戦会議。

エピソード名	場所	季節	曜日	天気	備考
見つかっちゃった	——	春夏秋	月～金	晴、曇	高い
公園で…	——	春夏秋	月～土	晴、曇	高い
作戦その1～結由子話題を	第一or第二	春夏秋	月～金	晴、曇	高い
作戦その2～偶然? 出会う	第一or第二	春夏秋	月～土	晴、曇	高い



かなめ

◉弟思いのよくできた姉

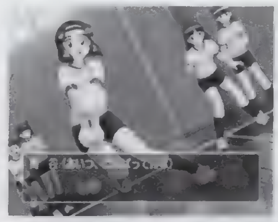
かなめは、自分自身がかなめチェックに登場するものの、三角形の底辺を左右に動く（友情値のみ変動）だけで、恋愛度は上昇しない。当然告白もできないが、エピソードの数はメインキャラに負けないくらい用意されているのだ。

かなめチェックがポイント

かなめのイベントは、自宅で発生する場合が多い。こまめにかなめチェックで、かなめのようすをうかがう（!?）ことが重要だぞ。



◀かなめチェック時に発生するエピソードは多いぞ。



◀かなめはエピソードCGも豊富に用意されている。これは「バレー部のかなめ」。部活に励んでいる姿を目撃する。

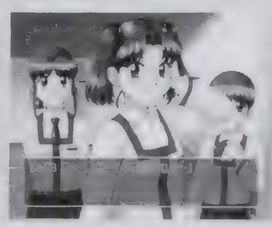
エピソード名	場所	季節	曜日	天気	備考
バレー部のかなめ	校庭	すべて	月～土	晴、曇	やや高い
昼食のメニューが同じ	その他	すべて	月～金	晴、曇	——
占いの話	第一	すべて	月～土	晴曇雨	——
えっ! 蒼月たかね訪問	——	すべて	日～土	晴、曇	休日のみ
ふたごで買い物	——	すべて	月～金	晴、曇	——
だ～れだ?	第一or第二	春、夏	月～金	晴曇雨	——
プールで…	校庭	夏	月～土	晴、曇	
入れ替わらない?	自宅	すべて	月～土	晴、曇	かなめ感情6
マッコウクジラ?	自宅	すべて	月～土	晴曇雨	かなめ感情7
着替え～主人公編	自宅	すべて	月～土	晴、曇	かなめ感情6
着替え～かなめ編	自宅	すべて	日～土	晴、曇	まれ、かなめチェック時
夕飯はタコ焼きかな?	自宅	春、夏	月～土	晴、曇	帰宅時
ドアにゴンッ! 主人公編	自宅	すべて	日～土	晴曇雨	かなめチェック時
ドアにゴンッ! かなめ編	自宅	すべて	日～土	晴曇雨	かなめチェック時
寝ちゃったかなめ	自宅	すべて	日～土	晴、曇	かなめチェック時

オマケ1 特殊なエピソードの発生条件を公開!!

通常プレイしているとなかなか見ることのできない、特殊なエピソードの発生条件を2つ公開。

■3人との出会い

各キャラごとに出会いエピソードは複数用意されているが、これはその変則パターン。翼子、梢、遊季の3人と一斉に出会うことになる。条件は、上記3人に出会わずにゲームを進めるだけだ。このエピソードによる出会いは特殊で、3人の感情のスタート地点がほかとは異なるぞ。



◀3人に会ってなければ、5月末の各キャラごとの強制出会いエピソード前に学校で発生。

■海水浴

蒼月兄妹、主人公姉弟、そして三宮の5人で海水浴に出かけるという特殊なエピソード。条件は、たかねの感情値がかなり高く（三角形の半分より上）、かなめの感情値も高い（三角形の右より）こと。条件を満たしていれば、7月24日～8月1日の間に、寝たあとで発生（実際に海水浴に行くのは、8月3日）する。このエピソードでは、たかねの兄が初登場。もちろん、エピソードCGもちゃんと用意されているのだ。



◀なんとたかねの兄が初登場。さすがにイイ男です。



▼エピソードCGだってバッチリ。2人の水着姿は、ぜひ見ておきたい。

オマケ2 2周目以降のプレイで起こる変化

一度でも告白可能なキャラ（たかね、遊季、翼子、梢、笑、里佳）とのエンディングを迎えると、2周目以降のプレイでは登場する女の子が増えるのだ。具体的な名前やエピソードに関してはまだ秘密だが、中には告白可能なキャラも追加される場合もあるぞ。CGモードを制覇するためには、2周目以降のプレイは必須なのだ。お目当ての女の子とのエンディングを迎えたからといって満足せず、何度もプレイを重ねてみよう。まだ見ぬ新しい出会いが待っているかもしれないぞ!!

ポイントQ&A

Q：通常エンカウントで、なかなか思った人に会えません。

A：場所により、会いやすい人とそうでない人がいる。場所ごとにエンカウントしやすい順位は以下の通りなので、参考にしよう。ステータスを女の子の好みに会わせることも大切だぞ。第一校舎：たかね、梢、遊季＆久保田。第二校舎：梢、翼子、たかね。校庭：遊季、翼子、梢＆三宮。その他：たかね、遊季、翼子＆かなめ。

ふりむけば隣に

PS

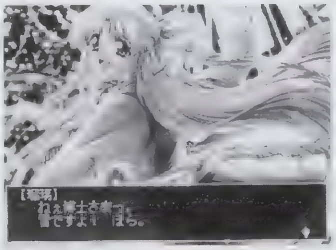
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

イベントＣＧの回収をするときに注意してほしいのが、ゲーム内でイベントＣＧを見たあとは、必ずセーブをするということ。イベントＣＧを見ていても、セーブをしないままタイトル画面へ戻るとＣＧ鑑賞モードに追加されないのだ。さいわい、ＭＣ１枚につき75カ所もセーブできるので、イベントＣＧを見たら即セーブだ！　（雅）

10人のヒロインに用意されたエンディング。
これを見るための必須条件をすべて公開！

発売中	▶¥6,800　▶プリンセスソフト
AVG	▶MC（1ブロック）

各ヒロインのエンディングを見るために必須のイベントを徹底チェック!!

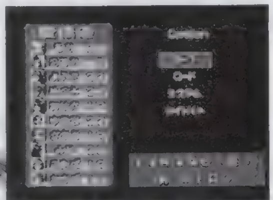


◀クリスマスの日が、ストーリーの大きな分岐点となっているのだ

本作のストーリー展開は、クリスマス（12/24）までの前半パートと、以降の後半パートに分けられる。クリスマスに誰を選んだかで、攻略可能なヒロインが２人に絞り込まれるぞ。ただし、前半パートで各ヒロインの必須イベントを見ていないと、クリスマスに選べなくなるので注意しよう。

POINT1◉クリスマスまでは2人1組で愛情値を上げる

各ヒロインのクリスマスイベントを発生させるには、必須イベントをこなしておくほかに、ヒロインの愛情値が15以上なくてはならない。前半パートでは、目当てのヒロインとそのペアとなるヒロイン（今回の記事参照）に会いに行ってイベントをこなし、この２人を中心に愛情値を上げていけばいいだろう。



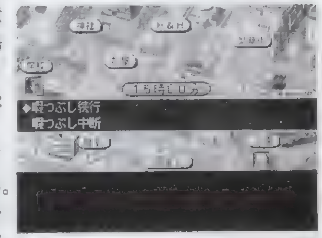
▲手間はかかるが、各ヒロインにまめに会いに行けば、前半パートは全ヒロイン同時攻略も可能だ



◀攻略をしていくうえでペアとなっているヒロインは、ストーリー中にからみが多い

POINT2◉「暇潰し」で目当てのイベントを回収!!

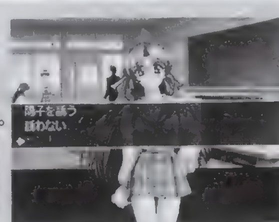
イベントを発生させていくときの注意点は、発生する時間帯が重なっている場合だ。たとえば、攻略対象外のイベントが14:00〜15:00で、目当てのイベントが14:15〜14:45だった場合、攻略外のイベントを発生させてしまうと、必然的に目当てのイベントを見逃してしまうことになる。そうならないように、目当てのヒロインのアイコンが見当たらないときは、「暇潰し」で時間を進めていこう。



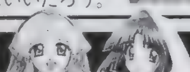
▲「暇潰し」は、学校内のイベント発生もチェックできる街マップ上で行うように。

エンディング必須イベントリストの見方

各キャラの必須イベントリストは、後半ルートでペアとなる２人のヒロインごとに構成。これらのイベントをすべて発生させたうえで（選択肢がある場合は、リスト内に抜き出したものを選択）、目当てのヒロインの最終的な愛情値が35以上というのがエンディングの必須条件となる。【再発】に日付が記してあるイベントは、【日付】の日に見逃した場合、【再発】の日に再度、発生するぞ。



▲ヒント機能をＯＮにしておくことで、必須イベントの中でも、とくに重要なイベントは確認することができるぞ。



瑠璃&こるり　「キーワード」をすべて回収しよう

瑠璃&こるりエンディング必須イベントリスト

日付	対象キャラ	時間帯	場所	登場人物	選択肢	再発
12/24	瑠璃、こるり	12:00	自宅	瑠璃	「瑠璃を誘う」	――
	瑠璃	13:00〜14:30	自宅	陽子	――	――
12/26	こるり	11:00〜12:00	自宅	こるり	――	12/27〜12/30
	瑠璃	16:00〜17:30	H&H	瑠璃、美弥	――	12/27〜12/29
12/27	こるり	11:15〜12:45	自宅	こるり	――	――
12/28	瑠璃	13:00〜13:30	公園	若葉	――	12/29〜1/3
	こるり	15:00〜16:00	学校	こるり	――	12/29、12/30
12/29	こるり	16:00〜17:00	公園	こるり	「声をかける」	12/30
12/30	瑠璃	14:00〜14:30	神社	綾霞	――	1/2、1/3
1/2	瑠璃	13:00〜14:00	自宅	双葉	――	1/3〜1/5
	瑠璃	13:00〜14:00	公園	若葉	――	1/3、1/6、1/8
	瑠璃	15:00〜16:30	雪那の家	雪那	――	1/3、1/4
	瑠璃	16:00〜17:00	神社	綾霞	――	1/3、1/6、1/7
	こるり	16:00〜17:00	公園	こるり	――	1/3〜1/6
1/3	こるり	15:00〜16:00	H&H	こるり	――	1/4、1/6
1/4	こるり	16:00〜16:45	公園	こるり	「欠かせない存在だ」	1/5、1/6
	瑠璃	18:00	H&H	瑠璃	――	――
1/5	瑠璃	13:00〜14:00	香織の家	香織	――	1/6
	瑠璃	18:00	自宅	陽子	――	――
1/6	瑠璃	15:15〜17:45	自宅	恵	――	――
1/9	こるり	１日の開始時	――	こるり	「好きだ」	――
	瑠璃	１日の開始時	――	こるり	「嫌いじゃないけど」	――

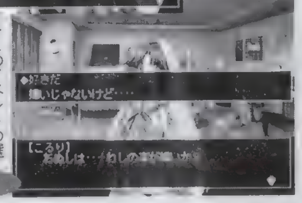
全ヒロインの中で、最も必須イベントが多いのが、この瑠璃&こるりルート。前半パートには必須イベントがなく、こるりが未登場なので、ひたすら瑠璃のイベントをこなし、愛情値を上げていこう。後半パートでは、瑠璃&こるりの愛情値を上げていくと同時に、必須イベントをこなしていく。ここで注意してほしいのが、瑠璃エンディングの必須イベントの中には、瑠璃以外のヒロインのイベントがあるという点だ。これらのイベントでの会話が、瑠璃エンディングでの重要な「キーワード」となってくるので、瑠璃&こるりのイベントをこなすだけでは、エンディングにたどりつけないぞ。また、こるりエンディングの必須条件である１／９のイベントは、こるりの愛情値が瑠璃よりも高い場合のみにしか発生しないので、必須ではないこるりイベントもできるだけこなしておくようにしよう。

1／2

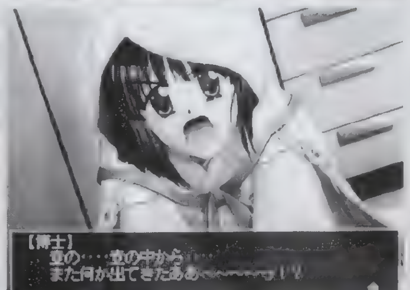


◀１／２は、必須イベント発生の時間帯が重複しているので、いくつかは、後日に再発させておこう。

1／9



▶このイベントの選択肢で、どちらを選ぶかが瑠璃ルートとこるりルートの分岐点となる。



▲こるりが登場する日は12／25。この時点でのこるりの愛情値は、自動的に瑠璃と同じになる。

ポイント Q&A

Q：アイテム開発は、やっておかなくてはいけないのですか？

A：各ヒロインのエンディングを見るだけなら、べつに開発しなくても問題ありません。ただし、アイテムを開発していくことによって、特定のヒロインとのイベントやグラフィックが見られたりもするので、スケジュールに余裕があるようであれば、開発しておいたほうがいいでしょう。

永輪陽子＆星野恵 クリスマスですべてが決定！

陽子＆恵エンディング必須イベントリスト

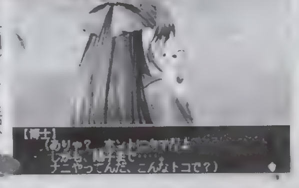
日付	対象キャラ	時間帯	場所	登場人物	選択肢	再発
12/17	恵	15:30〜16:45	廊下	恵	――	12/18
12/19	恵	15:00	――	恵	――	――
12/21	恵	16:45〜17:45	神社	恵	――	12/22、12/23
12/22	陽子	16:00〜17:00	公園	陽子	――	――
12/24	陽子	12:00	教室	陽子	「陽子を誘う」	――
	恵	12:00	校門	恵	「恵ちゃんを誘う」	――

この２人の場合、必須イベントはすべて前半パートとなっている。よって、クリスマスの日に陽子と恵のどちらを誘うかで、エンディングへのルートが確定する（当然、陽子を誘えば陽子ルート、恵を誘えば恵ルートとなる）。クリスマスイベント以外は、絶対にこれを選ばなくてはダメという選択肢もないので、必須イベントの発生日時と愛情値にさえ注意していればOK。全ヒロインの中でも最も難易度の低いペアと言えるだろう。あえて注意するポイントを挙げるとしたら、12／22の陽子のイベントだろうか。このイベントのみ再発しないので（12／19の恵イベントは、12／17の恵イベントをこなしていれば強制的に発生）、絶対に見逃さないようにすること。



12/19

◀恵と遊園地でデート。12／17か12／18に会っておき、デートの約束を取りつけておくのだ。



12/22

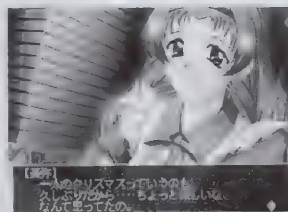
▶公園でタマに話かける陽子。このイベントで、陽子の本当の気持ちをかいま見ることができる。

三ツ矢美弥＆今日野香織 香織のイベントをこなしていれば分岐

美弥＆香織エンディング必須イベントリスト

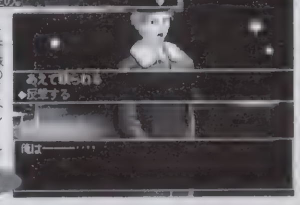
日付	対象キャラ	時間帯	場所	登場人物	選択肢	再発
12/10	香織	１日の開始時	――	香織	「先生が起きるまで待つ」	――
12/11	香織	１日の開始時	――	香織	「苦し紛れに言い訳する」→「行く」	――
12/12	香織	18:00	――	香織	――	――
12/24	香織、美弥	12:00	H&H	美弥	「やりますよ」→「いません」	――
1/3	香織	１日の終了時	――	――	「反撃する」	――
	美弥	１日の終了時	――	――	「あえて殴られる」	――

このペアで、ちょっと条件が複雑になるのが香織エンディングを狙う場合。ポイントとなるのは、12／10〜12／12の香織デートイベントと、12／24の美弥クリスマスイベント。まずデートイベントは、いわゆる連鎖イベントとなっており、途中で選択肢を間違えてしまうと、以後のイベント（選択肢）が発生しなくなってしまうのだ。もう１つのポイント、クリスマスイベントでは、必ず美弥のほうを選ぶこと。普通なら、香織狙いならば香織をクリスマスに誘えばいいと思うだろうが、美弥クリスマスイベントが香織＆美弥の共通必須イベントとなっているので、これは絶対にはずせないぞ。これらのポイントをクリアしていれば、１／３の美弥イベントで選択肢が出るのだ。



12/24

◀クリスマスだというのに、H＆Hでバイトをすることにだが、バイト終了後に美弥と……。



1/3

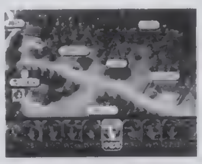
▶香織のイベントをすべてこなしてないと、この選択肢が出ず、自動的に美弥ルートになる。

日野宮綾霞＆奥里雪那 12／29に雪那と会うかが決め手！

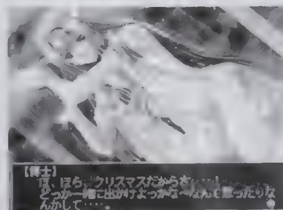
綾霞＆雪那エンディング必須イベントリスト

日付	対象キャラ	時間帯	場所	登場人物	選択肢	再発
12/12	綾霞、雪那	16:00〜16:15	雪那の家	雪那	――	12/13〜12/18
12/24	綾霞、雪那	12:00	雪那の家	雪那	「もちろん行く」	――
	綾霞、雪那	12:00	神社	綾霞	「神主さんに呼んできてもらう」	――
12/29	雪那	１日中	雪那の家	雪那	――	――
12/31	雪那	１日の開始時	――	雪那	「おれも一緒に行く」	――

必須イベントも少なく、ほとんど共通となっているので、前半パートはかなり簡単。また、クリスマスイベントはどちらを選んでもOKなので、プレイヤーの好みで決めてしまってかまわない。ポイントとなるのは、後半パートでの雪那イベント。12／29に雪那の家へ行き、綾霞との関係の誤解を解いておかないと、雪那ルートに行けなくなってしまうのだ。この後、そのまま雪那狙いで行くのであれば、12／31の雪那イベントで「おれも一緒に行く」を選べばOK。逆に、綾霞狙いなら、12／29に雪那と会わないこと。

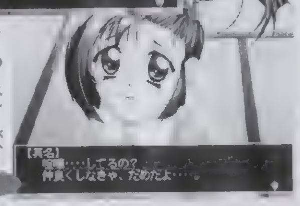


◀雪那ルートを選んだ場合は、１／１から、雪那の実家がある「雪女の里」で行動していくことになる。



12/24

◀綾霞と雪那のクリスマスイベントは、12／12のイベントをこなしていないと発生しないぞ。



12/29

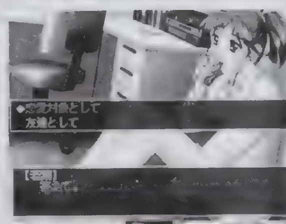
▶このイベントが、綾霞ルートと雪那ルートの分岐点。雪那狙いなら絶対に見逃してはダメ！

園村双葉＆園村若葉 双葉と若葉、どっちを選ぶ？

双葉＆若葉エンディング必須イベントリスト

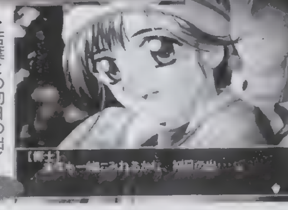
日付	対象キャラ	時間帯	場所	登場人物	選択肢	再発
12/7	若葉	15:00〜15:30	繁華街	若葉	――	12/8〜12/13、12/15、12/17、12/18
12/12	若葉	16:30〜17:00	繁華街	若葉	「ヒマだぜ」	12/13、12/15、12/17〜12/19
12/20	双葉、若葉	16:00〜17:45	繁華街	双葉	――	12/21、12/22
12/24	双葉、若葉	12:00	中庭	双葉	「双葉さんを誘う」	――
	双葉、若葉	12:00	廊下	若葉	「若葉を誘う」	――
12/26	双葉	１日の終了時	――	――	「恋愛対象として」	――
	若葉	１日の終了時	――	――	「友達として」	――
12/31	若葉	１日の開始時	――	――	「若葉と初日の出を見に行く」	――

愛情値自体は、２人とも均等に上げていくこととなるが、必須イベントは、どちらかといえば若葉がメインとなって展開する。クリスマスイベントはどちらを誘ってもOKだが、最大のポイントとなるのは、12／26に発生する若葉との会話イベント。このイベントでの返答しだいで、どちらのルートになるのかが決定するぞ。また、この分岐で若葉ルートに進んだ場合、12／31に若葉から初日の出を見に行かないかと誘われるイベントが発生する。ここで「双葉さんに花を見せに行く」を選択してしまうと、若葉エンディングが見られなくなってしまうので気をつけよう。



12/26

◀双葉のことをどう思っているのか聞いてくる若葉。ここで「恋愛対象として」を選ぶと、若葉が身を引くことに。



12/31

▶若葉との初日の出イベント。この誘いを断り、この期におよんで双葉へ会いに行ったりすると……。

ポイントQ&A

Q：エンディングの種類は、今回紹介されているもので全部ですか？

A：結論から言うと、まだあります（バッドエンド除く）。とはいえ、基本的なルートは今回攻略しているものと変わらないので、さほど苦労せずに見つかるでしょう。また、全エンディングを見ればイベントCGがコンプリートできるというわけではないので、必須ではないイベントのチェックも忘れずに。

PS2 花と太陽と雨と

シュールでシニカル。独特の雰囲気が魅力のAVGを、発売に先駆けいち早く攻略！

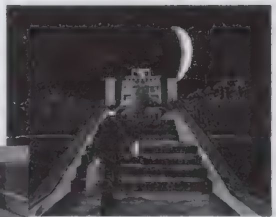
5|2 AVG	▶¥6,800 ▶ビクターインタラクティブソフトウエア
	▶MC2(41KB)

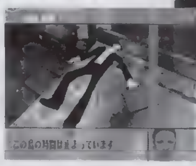
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個性豊かなキャラと意外性のあるストーリーが楽しめるこのゲーム。自らデータを消してしまう大失態もあり、R-10までにもう2ケタ近い回数をプレイしていますが飽きません。でも、物語がもっとおもしろくなるのは、ここから先。予想もできない事実がどんどん明らかになってくるので、ぜひ頑張ってプレイしてください。　（おぎの）

いよいよ始まるモンドの謎解き浪漫を先行攻略!

このＡＶＧでは、キャサリンを起動するまでの情報集めが重要なポイントとなる。そこで、物語の流れと効率よく進めるチャートをまとめたので、プレイの参考にしてもらいたい。なお、暗号入力で頼りになるのは、キャサリンに内蔵されたガイドブック。該当する項目には「ＨＩＮＴ」と表示されるので、簡単にお目当ての項目を探し出せるぞ。





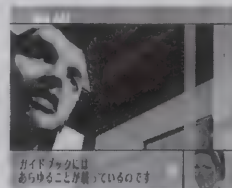
◀▲南国のリゾート地・ロスパス島の不条理な謎の数々。月に導かれるまま飛行場を目指す、主人公・モンドを待ち受ける運命とは？

Check! モンド・スミオはこうして謎を解いていく

モンドの行く手を阻む、いくつもの謎。これらの謎を解くためには、まず人々から話を聞いて、さまざまな情報を集めなければならない。そして、謎を解明する道筋が見えてくれば、いよいよ相棒の暗号入力機・キャサリンの出番。キャサリンに正しい暗号を入力すると謎をクリアでき、物語を進められるのだ。



▶同じ人物に何度も話しかけるのは、「花と太陽と雨と」の基本となる。



▲なぜ、ガイドブックにヒントが載っているのかも気になるが…。

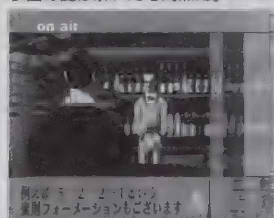
物語中盤までの難解な謎をPick up!!

この物語は、モンドの起床から飛行機が爆発するまでの1日（すべて同じ日）を章仕立てで描く。今回は特に難解な章を攻略していこう。

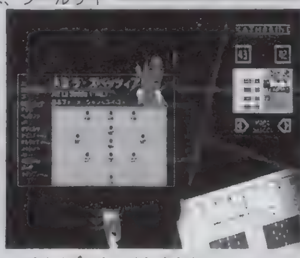
R-02 答えはシステムにあり

とある事情でホテルの下り階段が使えなくなり、屋上にいるエドを訪ねようとするモンド。だが、ここで彼は隣の部屋に宿泊するステファンの依頼に振り回されることになる。キャサリンを起動できるのはステファンの宿泊する404号室に入ってからだが、すぐに向かってもムダ。まずは、プールサイドにいるヤヨイとエドから情報を集めよう。ヤヨイとエド、交互に2回ずつ話を聞けば、今回の謎は解いたも同然だ。

最短チャート
ヤヨイと会話▶エドと会話▶ヤヨイと会話▶エドと会話▶404号室



◀見かけによらず(?)、サッカーに詳しいエド。ステファンの好むサッカー選手とそのポジションを聞くことができる。



▲ガイドブックにはたくさんのフォーメーションが載っているが、正解は1つだ。

POINT トレ・クワトリスタとはどんなポジションか?

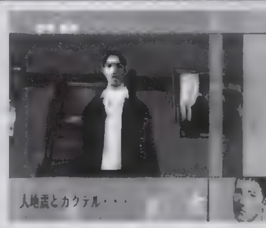
R-04 酔いどれ天使にカクテルを

マリアに道を阻まれ、さらに怪しげな依頼を受けるモンド。まずは、2階にあるバーへ行き、客のステファンとバーテンダーのロックに話しかけよう。マリアの欲しがっているものが何なのか、すぐにわかるはずだ。なお、マリアの依頼は1回では終わらない。依頼を受けるたびにステファンと会話するよう心がけよう。

最短チャート
2階の階段でマリアと会話▶2階奥にあるバーへ▶ステファンと会話▶ロックと会話▶キャサリン起動▶マリアと会話▶バーへ▶ステファンと会話▶ロックと会話▶キャサリン起動▶マリアと会話▶バーへ▶ステファンと会話▶マリアの宿泊する408号室へ▶キャサリン起動



◀バーは2階奥にある、この看板が目印だ



◀ポイントはカクテルの名前。マリアの言うとおりのカクテルをガイドブックで探してみよう。

POINT 必要なのは英語の知識(基礎程度)だ!

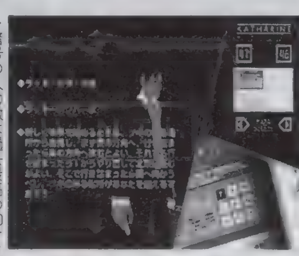
R-06 彼と彼女とモンドの事情

やっとホテルの外へ出たモンドの前に、再び立ちはだかるステファン。今度はヤヨイを薬で眠らせ、2時間以内に解毒剤を飲ませないと死にいたるという卑劣な罠を仕掛ける。解毒剤はステファンの部屋にあるが、まずは屋上にいるヤヨイのようすを確認してから、フロントのエドを訪ねよう。ステファンの部屋に向かうのはそれからだ。

最短チャート
フロントのエドと会話▶外に出る▶ステファンと会話▶屋上にいるヤヨイのようすを確認▶フロントに戻りエドと会話▶404号室へ▶ベッドにいるヤヨイを確認▶電話に出てエドと会話▶再度電話に出てステファンと会話▶キャサリン起動



◀事あるごとにモンドの行く手を阻むステファン。その真意は果たして…？



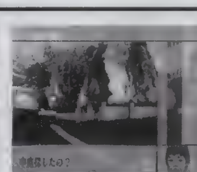
▶暗号の入力数は過去最高の10ケタ。ガイドブックに記載されている数字の配列と文章が、謎解明のカギだ。

POINT 占いの指示どおりに数字を並べよう!

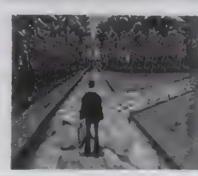
R-10 クソガキへ愛をこめて

今回は、モンドの宿敵（?）ショウタロウ少年とその父親に振り回される。行動範囲が広がっているぶん、ムダのない行動を心がけないと苦労するぞ。特に、レストランでは配達員のケンと会話しないと物語が進展しないので注意しよう。また、ショウタロウ少年が話しているホテルの中庭とは、大きなダストボックスが林立する場所のことだ。

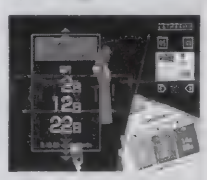
最短チャート
フロントでエドと会話▶外へ▶ホテル正門前で事故発生▶マチと会話▶レストランへ▶マチと会話▶ショウタロウ少年の父親と会話▶マチと会話▶ケンと会話▶パワービーチでステップと会話▶ホテル正門前でショウタロウ少年と会話▶ホテル中庭へ▶サッカーボールを発見▶ショウタロウ少年と会話▶ダストボックスの前でキャサリン起動



▲何度も話しかけると、ショウタロウ少年でもヒントを教えてくれる。



◀ホテル中庭は、ここから右に進んで一番奥にあるぞ。



▲探し物はダストボックスの中にある。ということは、まだ未回収……？

POINT ゴミ回収日以外の日に注目しよう!

ポイントQ&A

Q：Ｒ－00でビーターにモンドの誕生日を入力するよう言われるのですが……。

A：ここでは4ケタの数値を入力しますが、上2ケタが月を、下2ケタが日を示します。基本的には1月1日から12月31日まで、どんな日でもＯＫ。もちろん、1332のように、ありえない月日では失敗します。なお、ここでは素直に覚えやすい数値（自分の誕生日）を入力したほうが、後で苦労せずに済みますよ。

PS

Forget me not —パレット—

事件のカギを握る"記憶の断片"の入手場所を中心に、物語中盤までのチャートを公開!

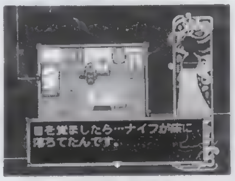
発売中	▶¥4,800	▶エンターブレイン
AVG	▶MC(1ブロック)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

正直な話、最初は「素人が作ったゲームでしょ」ってナメてました。でも、テンポよく進むストーリーと、奥深いシナリオのおもしろさに、自然と引き込まれて…。終盤に起きたドンデン返しには、ちょっと鳥肌立ちました。このシナリオを素人の人が考えて、ゲーム化したと思うと……ゲーム業界の未来は明るいのかも!? (4番目の高橋)

ゲーム中盤までのストーリーをチャート&MAPを使って解説!!

『パレット』は、ある事件が原因で記憶を失った少女"B.D"の記憶をよみがえらせるAVG。プレイヤーは精神科医・シアンとなり、彼女の精神世界に眠る「記憶の断片」を集めてB.Dの記憶を取り戻し、事件を解決するのだ。今回は、ゲームを進めるうえで重要になる「記憶の断片」の入手方法を中心に、ストーリー中盤までをチャートとMAPで攻略していくぞ。

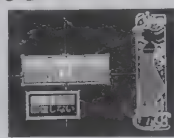


▲各部屋をくまなく調べることが、ストーリーを進展させる秘訣だ。

『パレット』の攻略に欠かせない2つのポイント!

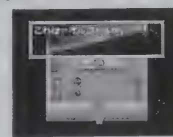
●回復ポイントを活用しよう

各場所に存在する回復ポイントは、精神ゲージが5以下にならないと出現しないものが多い。どうしても先の部屋に進めないというときは、部屋を出入りしたり、精神障壁を壊してゲージの残数を調整しよう。


▲失敗を恐れずに何度もチャレンジしよう。

●シアンの部屋の変化もチェック!

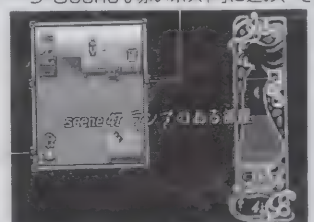
ストーリーを進めていくと、シアンの部屋にアイテムが出現することがある。これらをチェックしないとストーリーが進展しないので、B.Dの精神世界だけでなく、シアンの部屋の変化にも注意しよう。


▲部屋に出現するアイテムは赤いものが多いぞ。

ゲーム中盤までの攻略チャート

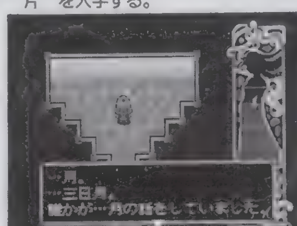
B.Dの記憶を取り戻すためには、複数の「記憶の断片」を入手する必要がある。ここでは、ストーリーの中盤に出現する「月の断片」までの入手方法を、チャートとMAPで紹介していくぞ!

1 「Scene60始まりの赤」を調べたあと、左下にある部屋で"ナイフの断片"を入手する。
2 "ナイフの断片"入手後、ナイフを発見する。
3 「Scene61廊下」を調べる。
4 「Scene63静寂」を調べる。
5 「Scene60始まりの赤」の右上にある部屋の本棚で"罪の遺産の断片"を入手する。
6 ある部屋の本棚を調べて「罪の遺産」を発見する。その後、B.Dの精神世界からシアンの部屋に戻り、本棚で「罪の遺産」を発見する。
7 「Scene47ランプのある部屋」を調べる。
8 「Scene61廊下」の下にある部屋の精神障壁を壊して、回復ポイントを出現させる。回復後は、上の部屋に行き、"ビデオの断片(1)"を入手する。
9 "ビデオの断片(1)"を発見後、ある部屋に行ってビデオに収められた映像を見る。
10 "ナイフの断片"を入手した部屋から下に進み、精神障壁を壊して回復ポイントを出現させる。そして、下にいる女を調べて"赤いシルエットの断片"を入手する。
11 「Scene 8 図書館」を調べる。
12 「Scene60始まりの赤」の左にある部屋で"新聞の断片"を入手する。その後、B.Dの精神世界からシアンの部屋に戻り、室内を調べる。
13 "新聞の断片"入手後、ある部屋でクリム一家殺害事件などの詳細を知ることができる。
14 「Scene60始まりの赤」から右へ進み、精神ゲージを5にしてから下の部屋へ。この部屋で精神ゲージを2にしてから上の部屋に戻り、回復ポイントでゲージを回復。再び下に進み、2つ目の部屋にある回復ポイントで精神ゲージを回復させる。
15 精神ゲージを回復後、「Scene43落陽」を調べる。
16 「Scene43落陽」の右にある部屋で"黒い帽子の断片"を入手する。
17 "黒い帽子の断片"入手後、ある部屋の人物を調べる。
18 「Scene32壁の言葉」を調べる。
19 「Scene32壁の言葉」の左下にある部屋で"猫の断片"を入手する。
20 「Scene47ランプのある部屋」へ行き、ここで精神ゲージが4になるように調整(部屋の出入りを繰り返す)し、回復ポイントを出現させる。精神ゲージを回復したら「Scene 6 赤いポスト」に進み、その部屋を調べる。



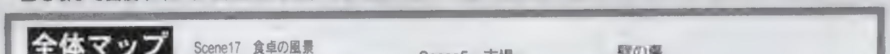
◀部屋を出入りして、「Scene47ランプのある部屋」で精神ゲージの残数を4にしよう。残数を調整しないと、隣の部屋で回復ポイントが出現しないぞ。

21 「Scene25夜、1人きりの夜」を調べる。
22 「Scene25夜、1人きりの夜」の左上にある部屋で"壁の傷の断片"を入手する。その後、シアンの部屋に戻り、室内を調べる。
23 「Scene49キャンドルライト」を調べる。
24 「Scene13廃屋」を調べる。この部屋を調べたあと、シアンの部屋に戻り、室内を調べる。
25 「Scene17食卓の風景」へ行き、左の部屋にある回復ポイントを経由して右の部屋に向かう。
26 たくさんの精神障壁がある部屋で精神ゲージを回復してから、左の「Scene 5 市場」に移動する。
27 「Scene27残されたモノ」を調べる。
28 「Scene43落陽」の左下にある部屋で"麦わら帽子の断片"を入手する。
29 "麦わら帽子の断片"入手後、ある部屋で帽子に関連する記憶を調べる。
30 「Scene45レンガの塔」を調べる。
31 「Scene43落陽」の右上にある部屋で"墓碑の断片"を入手する。
32 「Scene41ある夏の午後」を調べる。
33 「Scene 6 赤いポスト」の右上にある部屋で"月の断片"を入手する。



◀"月の断片"入手後に赤いシルエットの女と会話すると、ストーリーは急展開を迎える。ここまでくれば、エンディングは目前。このあとは、キミの目で確かめよう!

全体マップ



表内の記号の意味

回復ポイント ★…記憶の断片

ポイントQ&A

Q:部屋のなかにあるシルエット(B.Dの記憶)を調べても、グラフィックが表示されないんですが……。

A:グラフィックが表示されないのは、B.Dがまだ思い出すことができない(条件を満たしていない)記憶だからです。これらは、見落としているほかの記憶を調べることで出現するので、まずはほかの部屋に移動して記憶を調べ直してみましょう。

PS

Sister Princess
シスター・プリンセス

『シスプリ』攻略もいよいよフィナーレ！
これでイベントCGもコンプリート!!

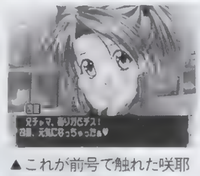
発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組)※	▶メディアワークス
	▶MC(3ブロック)、PS(10ブロック)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

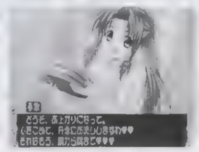
ゲームの攻略はこれで終わりですが、アニメにコミックと、お兄ちゃんたちのお楽しみはまだまだ続くわけで、幸せいっぱいですネ。それぞれでストーリー（設定）が違うので、ちょっととまどうところもありますけど。それでも千影は千影で、咲耶は咲耶なので2人に会える機会が多くなるのはうれしいかぎりです。　（Lお兄様）

ついに攻略最終回！今回の詳細チャート解説は、亞里亞、鞠絵、春歌の3人だ!!

全国のお兄ちゃんたちを幸せにする「シスプリ」攻略もいよいよラスト。今回の3人は一緒に登下校できない妹たちばかりだが、だからといって登下校時にほかの妹を誘っちゃダメだぞ。「浮気はしない」といった攻略のお約束をしっかり守って、メールでのコミュニケーションを楽しもう!!



▲これが前号で触れた咲耶攻略時の四葉イベント！



▼条件が難しい、イベントも特にないのがいいです。

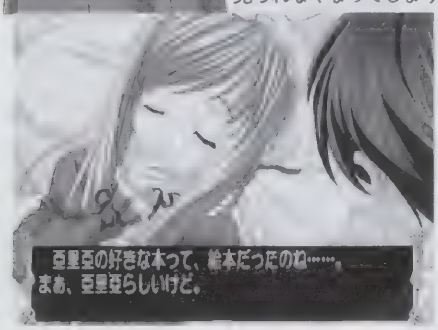
亞里亞攻略ガイド

亞里亞お菓子大好き♥兄やもお菓子好き？



◉泣き虫なお姫さまを"じいや"から守れ!?

亞里亞の攻略で重要なのはメールの返事だ。非血縁、血縁ともに亞里亞に優しい選択肢であることが多いので、チャートをよく見て間違えないようにしよう。また、3月13日の選択肢には要注意。ここを間違えるだけで、非血縁エンドが見られなくなってしまうのだ!!



◀亞里亞が眠れるように、絵本を読んであげる兄や。非血縁なら難しい選択はないので、純粋にシチュエーションを楽しもう。

亞里亞攻略チャート（非血縁編）

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月14日	起床	自宅	鈴凛	「カワイイよ、鈴凛」
	下校	——	雛子	「出て行く」
	放課後	——	千影	「じゃあ、いただくよ」
2月15日	起床	自宅	可憐	「うん、もちろんいいよ」
	昼休み	——	花穂	「声をかけずに戻る」
	下校	——	鈴凛	「分かったよ、仕方ないなぁ」
	放課後	——	千影	「信じる」
	メール	——	亞里亞	「僕がじいやさんに言っとくから」
2月16日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
2月17日	午前	デパート	——	——
	午後	白土大学園	——	——
	メール	——	亞里亞	「一緒にいられなくてごめんね」
2月18日	午前	お菓子店	——	——
	午後	デパート	——	——
	メール	——	亞里亞	「怖い夢は気にしないことが一番さ」
2月19日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	※表示は可憐
	メール	——	亞里亞	「亞里亞にそんなこと絶対言わないよ」
2月20日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	亞里亞	「分かった、明日行くね」
2月21日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	——	亞里亞	「一緒に乗る」
				「かくれんぼをする」
				「クローゼットの中」
				「出ていく」
2月22日	登校	——	——	誰も誘わない
	昼休み	——	花穂	「ゴメンね、行けない」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	亞里亞	「ハハ、参ったな～」
2月23日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
2月24日	起床	自宅	——	「あぶり出しだな」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	お菓子店	——	——
	メール	——	亞里亞	「僕も亞里亞は大好きだよ」
2月25日	起床	自宅	じいや	「行く」
	午後	お菓子店	——	——
	メール	——	亞里亞	「努力して探してくるよ!」
2月26日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
2月27日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
				「いいや、急ごうっと」
	昼休み	——	白雪	「美味しかったよ」
			四葉	「このままつきあう」
			花穂	「ちょっと太ったかな」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	亞里亞	「分かりました、公園で待ってます」
2月28日	登校	——	——	誰も誘わない
	授業	——	——	「学校に残る」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	公園	亞里亞	「亞里亞の部屋に行く」
3月1日	昼休み	——	白雪	「ゴメン、今日はダメなんだ」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	商店街	亞里亞	——
3月2日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	商店街	亞里亞	——
3月3日	——	プール	——	「カゲキすぎるんだもん」
				「ウォータースライダーへ」
				「可憐たちのところへ戻る」
3月4日	起床	自宅	衛	「ちょっと疲れてて……」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	お菓子店	——	——
3月5日	メール	——	亞里亞	「もちろん、見たいし知りたいさ」
3月6日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	河原	——	——
3月7日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	亞里亞	「明日、行くから待っててね」
3月8日	登校	——	——	誰も誘わない
3月9日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	亞里亞	——
	メール	——	亞里亞	「了解。必ず行くよ」
3月10日	午前	デパート	——	——
	午後	お菓子店	亞里亞	——
3月11日	午前	公園	——	——
	午後	お菓子店	——	——
3月12日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	亞里亞	——
3月13日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	——	——	亞里亞	「それはできないよ」

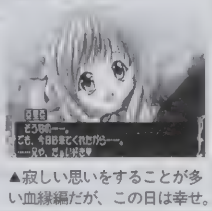
亞里亞血縁エンドへの道

亞里亞は血縁エンドを目指す場合も、非血縁のときと同様に選択肢に注意しよう。優しい選択肢を選ぶときと、ちょっと冷たい選択肢を選ぶときがあるからだ。なお、非血縁の場合も同じだが、亞里亞のイベントはメールでの誘いを引き受けないと発生しない。勝負は前日から始まっているのだ!!

2月21日

亞里亞のお屋敷は夢のワンダーランド!?

この日は亞里亞に誘われて、お屋敷に遊びに行くことになる。なんと、メリーゴーランドまであったりして、乗るか乗らないかの選択がある。しかし、選択肢こそ違うが、展開は非血縁と同じなので、血縁兄やは亞里亞の反応を楽しもう。

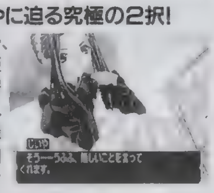


▲寂しい思いをすることが多い血縁編だが、この日は幸せ。

2月28日

亞里亞かじいやか、兄やに迫る究極の2択！

夢のお泊りイベントだが、血縁エンドを狙う場合、亞里亞の部屋に行かずに「居間に行く」を選択しなければならない。しかし、血縁エンドお約束の寂しい展開ではなく、じいやのイベントが発生するので、じいやファンにはうれしいかも？



▲サブキャラでイベントCGがあるのは、じいやだけ！

亞里亞攻略チャート（血縁編）

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月15日	メール	——	亞里亞	「それは怒られても仕方ないよね」
2月17日	メール	——	亞里亞	「亞里亞、元気を出そうね」
2月18日	メール	——	亞里亞	「大丈夫。今日は見ないと思うよ」
2月19日	メール	——	亞里亞	「僕は始めから本を読んであげるさ」
2月21日	放課後	——	亞里亞	「自分は見ている」
				「そろそろ帰る」
				「クローゼットの中」
				「出ていく」
2月22日	メール	——	亞里亞	「いつか一緒に住めたらいいね」
2月24日	メール	——	亞里亞	「僕もお菓子大好きだよ」
2月25日	メール	——	亞里亞	「そういうアイス、食べてみたいよ」
2月28日	放課後	公園	亞里亞	「居間に行く」
3月5日	メール	——	亞里亞	「亞里亞はいつも可愛いよ」
3月13日	——	——	亞里亞	「ああ、もちろんさ」

※チャートの見方：日付は選択の発生する日にち、行動時間はイベントの起きるパート、対象は対象となる妹を、選択肢はそこで選ぶべき選択肢をそれぞれ表します。
表内の色の濃い部分は「血縁」か「非血縁」かによって選択肢の変化するイベントです。



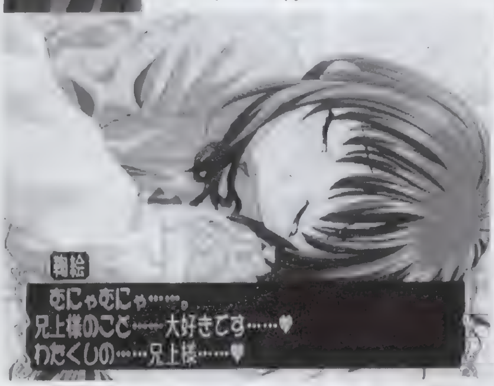
鞠絵攻略ガイド

兄上様♥

早く元気になって、兄上様とデートがしたいです♥

遠距離恋愛(?)の勝利のカギは、メール交換にアリ!!

鞠絵の攻略でも、重要なのは亞里亞同様メールの返事だ。非血縁と血縁の違いがわかりづらい選択肢があるので気をつけよう。あとは、それほど難しいところはないので、攻略の基本を守れば感動のエンディングが待っているぞ！



▲鞠絵のお泊りイベントは、なんと病院で発生！　実際に会う機会の少ない妹だけに、喜びもひとしおです。

鞠絵攻略チャート(非血縁編)

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月14日	起床	自宅	鈴凛	「カワイイよ、鈴凛」
	下校	——	雛子	「出て行く」
	放課後	——	千影	「じゃあ、いただくよ」
2月15日	起床	自宅	可憐	「うん、もちろんいいよ」
	昼休み	——	花穂	「声をかけずに戻る」
	下校	——	鈴凛	「分かったよ、仕方ないなぁ」
	放課後	——	千影	「信じる」
	メール	——	鞠絵	「そんなことないよ」
2月16日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	鞠絵	「昇級、今でもちゃんと持ってるさ」
2月17日	午前	デパート	——	——
	午後	白並木学園	——	——
	メール	——	鞠絵	「もちろん会いにいくよ!」
2月18日	午前	病院	鞠絵	「身体の方は大丈夫なの？」
2月19日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	＊表示は可憐
	メール	——	鞠絵	「僕も昨日は楽しかったよ」
2月20日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
2月21日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	鞠絵	——
2月22日	登校	——		誰も誘わない
	昼休み	——	花穂	「ゴメンね、行けない」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	鞠絵	「恋愛小説をよく読む」
2月23日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	——
2月24日	起床	——	——	「あぶり出しだな」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	お菓子店	——	——
2月25日	起床	——	——	「行かない」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「大丈夫だよ安心して」
2月26日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「もちろん明日会いに行くよ!」
2月27日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
				「いいや、急ごうっと」
	昼休み	——	白雪	「美味しかったよ」
2月27日	昼休み	——	四葉	「このままつきあう」
			花穂	「ちょっと太ったかな」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	病院	鞠絵	「いや、そんなことないよ」
2月28日	登校	——	——	誰も誘わない
	授業	——	——	「学校に残る」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「手編みのセーター楽しみに待ってるよ」
3月1日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
				「それでも寝てしまう」
	登校	——	——	誰も誘わない
	昼休み	——	白雪	「ゴメン、今日はダメなんだ」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	——
3月2日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	鞠絵	「鞠絵の看護婦姿……可愛いだろうなぁ」
3月3日	——	プール	——	「カゲキすぎるんだもん」
				「ビーチパラソルのところへ」
				「可憐たちのところへ戻る」
3月4日	起床	自宅	衛	「ちょっと疲れてて……」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「メガネっ子って結構好きだよ」
3月6日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	河原	——	——
	メール	——	鞠絵	「末永～く待ってるよ」
3月7日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「次は鞠絵の番だね」
3月8日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	鞠絵	「そんな鞠絵も僕は好きだよ」
3月9日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	鞠絵	「もちろん、大歓迎さ!」
3月10日	午前	デパート	——	——
	午後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「明日、デパートで待ってるね!」
3月11日	午前	デパート	鞠絵	「もちろんさ」
3月12日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	鞠絵	「もちろん会うよ!」
3月13日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	鞠絵	——

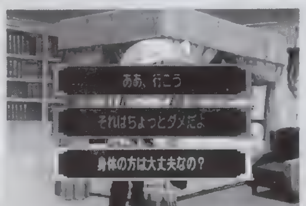
鞠絵血縁エンドへの道

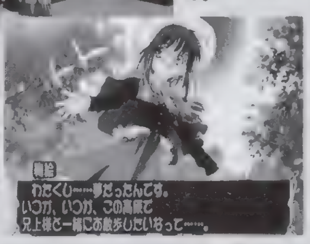
鞠絵の血縁エンドを見るときも、気をつけたいのは選択肢。3月11日の「2週続けてはちょっと……」のように、血縁らしい冷たい選択と、優しい選択の2種類あるのだ。たいていの場合、血縁EDを目指す選択には「元気」という言葉が含まれているので迷ったら「元気」を基準に判断しよう。

2月18日

高原の風が、鞠絵の病気を吹き飛ばす!?

初めて鞠絵の病院に行く、兄上様にとって記念すべき1日。血縁エンドを狙っているなら、「一緒に外を散歩したい」と言う鞠絵に「ああ、行こう」と答えよう。血縁だから鞠絵に気をつかって散歩できないなんてことはないので、兄上様にも安心のイベントになっているぞ。なお、前日、2月17日のメールの返事で「もちろん会いにいくよ」を選んでいなければこの日のイベントそのものが起きないので注意しよう。もちろん、そんな兄上様はいないだろうけど。



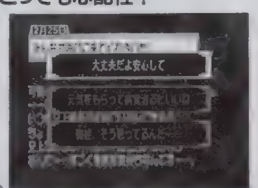


▶兄上様と一緒に散歩できてはしゃぐ鞠絵。見てるこっちもうれしくなってくるよね！▲「身体の方は～」を選んでも散歩には行けるが、ここでは「ああ、行こう」が正解。

2月25日

かごの中の小鳥は、とっても心配性？

鞠絵のところに、妹たちが遊びに来たというメールが届くぞ。鞠絵は、兄上様がほかの妹を好きにならないか心配しているようだ。ここは当然「大丈夫～」を選択…といきたいが、血縁エンドが目的なので「元気を～」を選択しないとダメです。

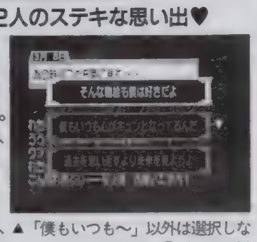


▲質問の答えにはなっていないが、ここは「元気～」を選択！　Ⓐボタンでcgを見るのも忘れないように。

3月8日

ちょっとせつない、2人のステキな思い出♥

この日のメールは、鞠絵が初めて倒れたときのことが判明する兄上様必読のメールだぞ。ただ、選択肢が非血縁、血縁ともに鞠絵に優しいものなので、間違えないようにしよう。血縁エンドが見たいなら、「僕も～」を選択すること。

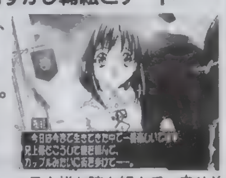


▲「僕もいつも～」以外は選択しないこと。このメールも△ボタンで添付されたCGを見ておこう。

3月11日

兄上様感動!　うれし恥ずかし鞠絵とデート

ずっと病院にいた鞠絵が、ついに遊びに来るぞ。デートが楽しめるこの日の選択は、来週も会うかどうかだ。ここでは血縁らしい「2週続けては～」を選択しなければならない。血縁のお約束とはいえ、やっぱりツライものがあるよね。



▲兄上様と腕を組んで、幸せそうな鞠絵。兄上様も幸せです。

鞠絵攻略チャート(血縁編)

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月15日	メール	——	鞠絵	「早く元気にならなきゃね、ファイト!」
2月16日	メール	——	鞠絵	「鞠絵のはしゃぐ姿が見てみたいよ」
2月18日	午前	病院	鞠絵	「ああ、行こう」
2月19日	メール	——	鞠絵	「鞠絵も元気そうでホッとしたよ」
2月22日	放課後	デパート	鞠絵	「純文学小説をよく読む」
2月25日	メール	——	鞠絵	「元気をもらって病気治るといいね」
2月27日	放課後	病院	鞠絵	「ごめん。それはちょっと出来ない」
2月28日	メール	——	鞠絵	「鞠絵は家庭的なんだね」
3月2日	メール	——	鞠絵	「元気になれば看護婦さんになれるよ」
3月4日	メール	——	鞠絵	「知的そうだし、僕は好きだよ」
3月6日	メール	——	鞠絵	「僕、意外と短気なんだよね……」
3月7日	メール	——	鞠絵	「鞠絵って意外とイジワルな子…」
3月8日	メール	——	鞠絵	「僕もいつも心がキュンとなってるんだ」
3月9日	メール	——	鞠絵	「本当に体調は大丈夫なの？」
3月10日	メール	——	鞠絵	「昨日、そんなメール届いてたっけなぁ？」
3月11日	午前	デパート	鞠絵	「2週続けてはちょっと……」
3月12日	メール	——	鞠絵	「良かった。昨日そんなに楽しんでくれて」

ポイント Q&A

Q：「MY妹」の効果がいまいちよくわかりません。「MY妹」じゃない妹でもベストエンドは見られますか？
A：はい、ベストエンドを見るだけなら、「MY妹」じゃない妹でも見ることはできます。ただし、「MY妹」でなければ見られないイベントもいくつか存在するので注意。たとえば、2月19日の朝、可憐と放課後にお菓子店で待ち合わせをします。しかし、可憐が「MY妹」でないと会うことはできません。



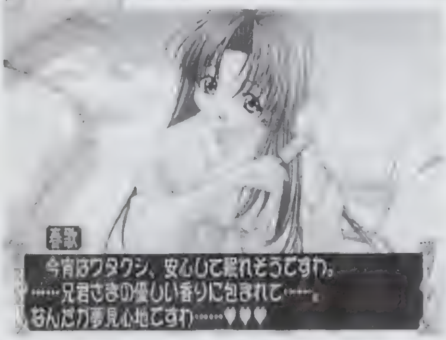
兄君さま♥

春歌攻略ガイド

春歌のとっておきの芸、お見せいたしますわ♥

◉積極的な行動で、ヤマトナデシコのラブをゲット

春歌の非血縁エンドを見るためには、ちょっぴり積極的な兄君さまになる必要があるぞ。2月24日の「もう少し一緒に〜」のように、自分から春歌を誘うのだ。また、2月19日の登校には注意。この日だけは花穂を誘って登校しないといけないぞ。あとは、基本を守れば大丈夫だ!!



◀いつも着物の春歌だけに、お泊りイベントも着物です。和服が好きな人にはたまらないよね!

春歌攻略チャート(非血縁編)

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月14日	起床	自宅	鈴凛	「カワイイよ、鈴凛」
	下校	——	雛子	「出て行く」
	放課後	——	千影	「じゃあ、いただくよ」
2月15日	起床	自宅	可憐	「うん、もちろんいいよ」
	昼休み	——	花穂	「声をかけずに戻る」
	下校	——	鈴凛	「分かったよ、仕方ないなぁ」
	放課後	——	千影	「信じる」
2月16日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
2月17日	午前	デパート	——	——
	午後	商店街	春歌	——
2月18日	午前	河原	春歌	「寝る時も着物なの?」
	午後	デパート	——	——
2月19日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	花穂	——
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	河原	春歌	——
	メール	——	春歌	「ありがとう、うれしいよ」
2月20日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	喫茶店	春歌	「うん、もちろんいいよ」
2月21日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	春歌	「返事を出す」
				「散る花の はかなさ惜しむ 春の夜」
2月22日	登校	——		誰も誘わない
	昼休み	——	花穂	「ゴメンね、行けない」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	春歌	「ありがとう、楽しみにしてるよ」
2月23日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	商店街	春歌	——
	メール	——	春歌	「もちろん行くよ。楽しみだね」
2月24日	起床	自宅		「あぶり出しだな」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	河原	春歌	「そういえば……」
				「……もう少し一緒に居ようよ」
2月25日	起床	自宅	——	「行かない」
	午前	河原	春歌	——
	午後	お菓子店	——	——
2月26日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	河原	春歌	——
	メール	——	春歌	「もちろん行くよ。春歌の部屋楽しみだな」
2月27日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
	登校	——	——	誰も誘わない
2月27日	登校	——	——	「いいや、急ごうっと」
	昼休み	——	白雪	「美味しかったよ」
			四葉	「このままつきあう」
			花穂	「ちょっと太ったかな」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	河原	春歌	「一緒に寝る」
2月28日	登校	——	——	誰も誘わない
	授業	——	——	「学校に残る」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	——	——
3月1日	起床	自宅	——	「もう少し寝る」
				「それでも寝てしまう」
	登校	——	——	誰も誘わない
	昼休み	——	白雪	「ゴメン、今日はダメなんだ」
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	若草学院	春歌	——
3月2日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	春歌	「そんなことないよ」
3月3日	—	プール	——	「カゲキすぎるんだもん」
				「プールサイドへ」
				「可憐たちのところへ戻る」
	メール	——	春歌	「もちろん、絶対に行くからね」
3月4日	起床	自宅	衛	「ちょっと疲れてて……」
	午前	お菓子店	——	——
	午後	喫茶店	春歌	——
	メール	——	春歌	「ありがとう、心強いよ」
3月6日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	若草学院	春歌	「そんなこと、気にしなくていいよ」
3月7日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	河原	春歌	「取ってあげる」
3月8日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	お菓子店	春歌	「もう少しこのままで居たいな」
3月9日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	喫茶店	春歌	「ヒマだから喫茶店に寄ってかない?」
				「そんなの気にしてないよ」
3月10日	午前	公園	春歌	「うん、いいよ」
				「いいよ」
	午後	お菓子店	——	——
3月11日	午前	商店街	春歌	「三丁目まで案内するよ」
	午後	お菓子店	——	
3月12日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	若草学院	春歌	「春歌の元に行く」
				「そんなことないよ」
3月13日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	公園	春歌	——

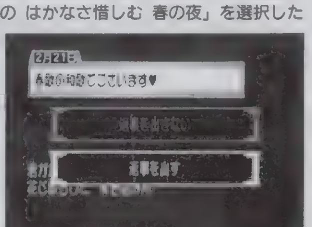
春歌血縁エンドへの道

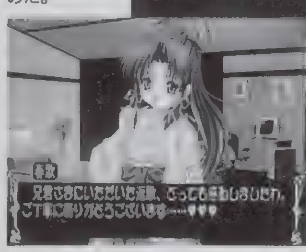
春歌の血縁エンドを見るためには、積極的だった非血縁エンドとは逆に、消極的でちょっと"つれない"兄君さまにならないとダメだぞ。当然、自分から誘うことで起きるイベントは、すべて見られなくなってしまうのだ。悲しいけど、これも血縁エンドのため、クールな兄君さまでいこう!!

2月21日

ヤマトナデシコは、メールも風流!?

この日のメールでは、なんと短歌がよまれているぞ。ヤマトナデシコを目指している、春歌らしいメールだよね。ここではメールの返事を出すか出さないか、選択することになる。血縁エンドを目指している兄君さまが選ぶのは、もちろん「返事を出さない」のほうだ。何ごともなかったかのように寝てしまおう。ちなみに非血縁で、返事に「散る花の はかなさ惜しむ 春の夜」を選択した場合、主人公の短歌に感動した春歌が、わざわざ家までお礼を言いに来るという、うれしい展開が待っているのだ。



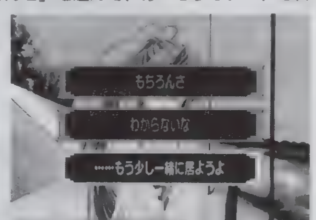


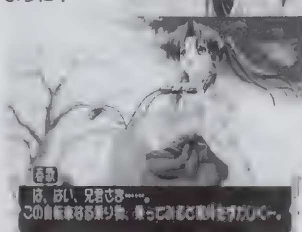
▲「返事を出さない」で、春歌に会う機会が一つ消えてしまう。血縁はツライよね。
◀返事に感動して、直接お礼を言いに来るあたり、春歌の行動力はスゴイ!?

2月24日

サイクリングで決める! 春歌の必殺芸!!

ドイツから自転車が送られてきたということで、春歌からサイクリングに誘われるぞ。この日はイベントが盛りだくさんで、春歌のとっておきの芸まで判明してしまう。もちろん選択肢も重要で、「もう少し一緒に〜」を選択すると追加のデートまで楽しめるぞ。とはいえ、これは非血縁エンドを見るときの場合。血縁エンドを見るためには「もちろんさ」を選んで、あっさりとデートを終えることになる。また、このイベントは前日のメールからスタートしているので、メールチェックを忘れないように!



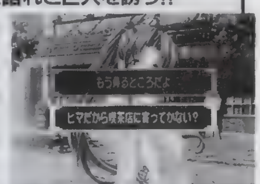


▲兄君さま最大の悩みどころ。「もちろんさ」を強い意志で選ぶように!
◀じつは自転車に乗るのは生まれて初めて! 春歌ってばどこまでも古風すぎます。

3月9日

放課後の喫茶店、愛を語れと2人を誘う!?

この日も、積極的か消極的かで展開がガラリと変わるぞ。非血縁エンド狙いなら「ヒマだから喫茶店に〜」を選択することで、いきなりのデートが楽しめる。しかし、血縁エンドを狙う場合は、「もう帰るところだよ」を選択して、1人の放課後を過ごすことになるのだ。



▲血縁エンド狙いの兄君さまは、デートしたい気持ちをこらえて「もう帰る〜」を選ぶように。

春歌攻略チャート(血縁編)

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月19日	メール	——	春歌	「そこまでしてくれなくても……」
2月21日	メール	——	春歌	「返事を出さない」
2月22日	メール	——	春歌	「お腹を空かせて待ってるよ」
2月23日	メール	——	春歌	「体力に自信、ないんだけど……」
2月24日	午後	河原	春歌	「そういえば……」
				「もちろんさ」
2月26日	メール	——	春歌	「明日か……どうしようかな……」
2月27日	放課後	河原	春歌	「一緒に寝ない」
3月2日	放課後	お菓子店	春歌	「うん、そうだよ」
3月3日	メール	——	春歌	「ヒマだったら行くよ」
3月4日	メール	——	春歌	「そこまでしてくれなくても……」
3月7日	放課後	河原	春歌	「無視する」
3月8日	放課後	お菓子店	春歌	「さ、もう行こうか」
3月9日	放課後	喫茶店	春歌	「もう帰るところだよ」
3月10日	午前	公園	春歌	「ごめん、一人にして欲しいんだ」
3月11日	午前	商店街	春歌	「知らないな」

ポイントQ&A

Q:「MY妹」以外の妹に浮気してみたくなって困ってます。浮気をすると、どういうデメリットがあるのですか?
A:攻略では浮気は厳禁といっていますが、浮気をしたからといってクリアできなくなるわけではありません。しかし、クリア以外の部分で大きなデメリットがあります。じつは浮気をすると、見られなくなるCGがあるのです。具体的には、エンディングのCGが1枚見られません。すべてのCGを見たいなら、浮気は厳禁なのです。

ウラワザデータベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をくわしく書いて、右記のあて先まで！　封書でもOKだけど、なるべくハガキで送ってください。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ。もちろん、ＦＡＸでの投稿も大歓迎！

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

ＦＡＸ 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

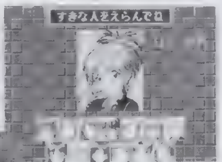
豪華賞品

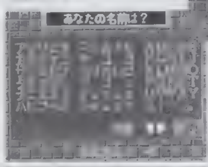
レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

編集部情報　ときめきメモリアル2対戦ぱずるだま

『ときメモ』ファンに贈る隠し要素♥

「ときめきメモリアル２」のキャラクターたちが総出演する「対戦ぱずるだま」の隠し要素を大公開！①難易度ダウン：「根性モード」を選択したら、名前入力画面で「コナミマン」と入力する。決定ボタンを押すと名前が「かんたん！」に変化して難易度が下がるぞ。ちなみに、「こなみまん」とひらがなで入力すると「ざんねん」と出てしまい、難易度は下がらないのだ。②隠しキャラ追加：難易度の設定やコンティニュー回数などは関係なく、トータル勝利回数が10回に達すると白雪真帆が、さらに20回に達すると野咲すみれ、30回で九段下舞佳がプレイヤーキャラとして使えるようになるぞ。ＰＺＧが苦手な人はなかなか勝つのは大変だが、①のワザとキャラへの愛情で頑張ろう！



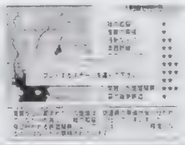


▲全キャラ出現させるとこんな感じ。連鎖時のアニメもイイ感じです。
◀ほかにも隠しネームがあるかも？　新ネタを見つけたらぜひご一報を!!

編集部情報　A列車で行こう2001

全要素出現コマンド!!

あらかじめ断っておくと、このワザはゲーム本来の楽しみを損なってしまう可能性が高いです。本格ＳＬＧが苦手な人、ソフトを購入したのはいいけれど、難しすぎて手に負えないという人のみにオススメです。方法はいたって簡単。メニュー画面で「NEWGAME」にカーソルを合わせて、✚上、左、下、右、△、□、×、◎と入力するだけ。成功するとすべてのステージを選べるほか、あらゆる車両を購入できるようになるぞ。



編集部情報　Z.O.E　ZONE OF THE ENDERS

便利な隠しコマンド

オフィシャルＨＰでも公開されたワザをご紹介。①ＨＰ＆残弾数回復：ゲーム中にⓢでポーズをかけて、L1、L1、L2、L2、L1、R1、L1、R1、R2、R1と入力(コマンドを使うとレベルが下がるので注意)。②全キャラ対戦可能：タイトル画面で◎、×、✚右、左、右、左、下、下、上、上と入力。③声優フリートーク：クリア後の結果画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、R3、L3、(L1、L2、R1、R2のいずれか１つ)。



ウラワザ・The・ベスト・超凝縮

■ロックマンDASH２
～エピソード２～「大いなる遺産」

★通常ショット連射
アイテムを装備せず、通常攻撃中に✚上と□を交互に連打すると、ショットを連射できるぞ。

★隠し武器？
炎の遺跡にある「ふにゃふにゃ玉」と、キモトマの街にいる死の商人から購入した「スタンガン」を用意する（死の商人からアイテムを買うには、ボディカラーが黒くなるまで悪事を重ねる必要がある)。これら２つのアイテムを使ってロールに武器を開発してもらうと、「クラッシュボム」が手に入る。

■ぷよぷよSUN決定盤

★隠しキャラ
①サタン：「ふたりで」か「とことん」を選択した後、「かちぬき」か「たいせん」を選ぶ。最後にシェゾにカーソルを合わせてⓢを押し続ける。②カーくん：①と同様の操作でアルルにカーソルを合わせてⓢを押し続ける。

※注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください(バグ系はとくに注意!!)。

●正式募集種目「テイルブ オブ エターニア」(「海戦ゲーム」でのスコアを競う)最終集計結果：この競技では、特定のスコアを超えると　事実上カウンターストップすることが判明　したがって、この競技ではそのスコアを達成した、中谷義信さん(愛知県)、田中祐介さん(東京都)の２人を同着優勝とするぞ。なお中谷義信さんは、理論上36，750点を達成していたとのこと。

✹DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口

DPSコロシアム on Magazine

自分の限界にいざ挑戦!

ＰＳまたはＰＳ２のゲームで達成された、さまざまな記録を募集している「ＤＰＳコロシアム」。自分自身の限界に挑戦することに喜びを感じているのなら、ぜひ参加してみよう！

オンラインもよろしく!!
オンラインでの記録申請は、しめ切りギリギリまで粘れるのが強み。現在休止中だけど、近日中に再開の予定だ。

正式募集の紹介▶キミの記録も募集中!!

急げ!　首都高バトル0(ゼロ)

ルール　「TIME ATTACK」モードで「環状線内回り１周」のタイムを競う。使用車種は隠しも含め、どれを使ってもOK。チューニング、セッティングも自由に設定してくれてかまわない。

申請記録　ハガキに「首都高バトル０（ゼロ）」と明記して「タイム　使用車種」を書こう。「環状線内回り１周」以外のコースでも記録の集計は行うので、好タイムに挑戦してほしい。

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶５月20日消印有効

新登場　風のクロノア２　～世界が望んだ忘れもの～

ルール　「モメットハウス」の「大幻獣館」で「忌まれしレオリナ」を倒すまでのタイムを競う。次号では「クロノア２」を使った、このルールとは別の新ルールも発表予定。お楽しみに！

申請記録　ハガキに「クロノア２（忌まれしレオリナ）」と明記して、「クリアタイム」を書こう。記録を出したあとは忘れずに、「セーブ」のコマンドで記録を残しておくこと。

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶７月20日消印有効

参加方法その１▷ハガキで記録申請

記録申請の方法　記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。

申請ハガキのルール　原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。また、当コーナーへの意見などを書いてくれてもＯＫだ。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知があった場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その２▷インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先　コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで

送り先　〒101-8305（株)メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●しめ切りと記録の発表　▪5月20日消印有効(ホームページは同日17:00しめ切り)　▶　6月22日発売の本誌「DPSコロシアム」と、電撃オンラインの専用ページに掲載

アクセスしてみよう!!　http://www.dengekionline.com/
※電撃オンラインのリニューアルにともない、コロシアムも現在リニューアル中。近日中に公開予定なので、期待してほしい。

報酬　参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に1000円」、49～20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ)。

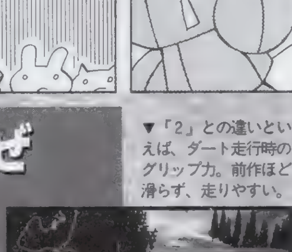
グランツーリスモ3 A-spec はじめて物語

まんが▶岩瀬さとみ

待ちに待った『GT3』がついに発売！　まずはこの「はじめて物語」をよく読んで、ゲームの特性を把握しておこう！



ガンガン走るぜ 速いぜ速いぜ 超リアルだ ブーブーブー その1



▼「2」との違いといえば、ダート走行時のグリップ力。前作ほど滑らず、走りやすい。

●PSからPS2へ。前作からの変更点は?

RCGファンのみならず、普段はあまりゲームをしないような車ファンも注目している「GT」シリーズ。その最新作「GT3」が、ついに発売です。ここではまず、前作「2」との違いを紹介していきましょう。

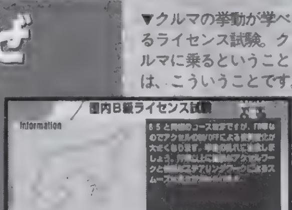
ひと目でわかる違いといえば、グラフィックの美しさです。これは明らかにPSで発売された前作とは次元が違うほど進化しています。じつはこのグラフィックの美しさは、意外なところでも効果を発揮しています。それは操作性です。画面から入ってくる情報量が格段に増えたことで、走行中の微妙な挙動の変化や、周囲の状況が的確に把握できるようになりました。リアルだからこそ操作がむずかしい面もあった「GT」ですが、今作は初心者でもうまく、そして上級者ならより速く走ることができるのです。

●同じシステムを継承し、より洗練された作品！

グラフィック以外にも、前作との違いはいくつもあります。「アーケードモード」では、その内容面の充実ぶりでしょうか。前作まではオマケ的な印象が強かったこのモードですが、今作はちょっと凝った作りになっていて、ハマリ度がアップしています。基本的には前作同様、レースで1位を取っていくとコースや使用車種が増えるというシステムですが、今作ではゲームの進行度がひと目でわかるようになっています。そして「GTモード」では、レースの予選が大きく変化しました。まるで本当に予選に参加しているように、ポールポジションが刻一刻と変化していきます。このほかにも「オイル交換」の追加、「中古車」の廃止などのマイナーチェンジはありますが、全体的には同じシステムで、より遊びやすくなったという印象です。



ガンガン走るぜ 速いぜ速いぜ 超リアルだ ブーブーブー その2



▼クルマの挙動が学べるライセンス試験。クルマに乗るということは、こういうことです。

●『GT』の独自性って何？

ＲＣＧというジャンルには、さまざまな楽しさが含まれています。「スピードへの憧れ」、「走ることの爽快さ」、「敵車とのバトル感」、「現実には乗れないクルマに乗れる」、「女のコと恋愛できる」、「なぜかＲＰＧやサウンドノベルも遊べる」、「戦車やトロッコや羊で走れる」、「峠モノなのにＦ１マシンと戦う」、「レースよりポエムのほうがオモシロイ」、「敵車にアイテムでイヤガラセできる」、「敵車に体当たりして逮捕する」、「サブちゃんの歌をバックに走れる」などなど……。こうして書き出してみると、ＲＣＧにはそれぞれ異なる独自性が存在します。では『ＧＴ』の独自性、言い換えれば個性とは何なのでしょう。それは「安全運転」です。ＲＣＧをプレイするとき、多くの人は「攻めよう」とします。でも、『ＧＴ』において「攻める」という行為は、ある意味で逆効果となっています。ドリフトでキュルキュルっとコーナーをクリアするのは華麗ですが、それよりもコーナーの手前でしっかりと減速し、グリップで曲がる、つまり「安全運転」のほうがタイム的に速かったりするのです。多くのＲＣＧは、ムチャな走りでもなんとかなるというゲーム的な挙動があたりまえでした。アクセルとブレーキを同時押し（ヒールアンドトゥ）するだけで、ほとんどのコーナーをクリアできたり、シフトをガチャガチャとアップダウン（ギアガチャ）させて減速を防いだり。『ＧＴ』はそんな無謀運転や、最初に挙げたさまざまなゲーム的な虚構を廃し、収録された車種による現実的な運転操作を提唱しています。『ＧＴ』がうまくなると、実際の運転もうまくなると言われています。現実との知らず知らずのリンクも見逃せないポイントの１つです。



ガンガン走るぜ 速いぜ速いぜ 超リアルだ ブーブーブー その3

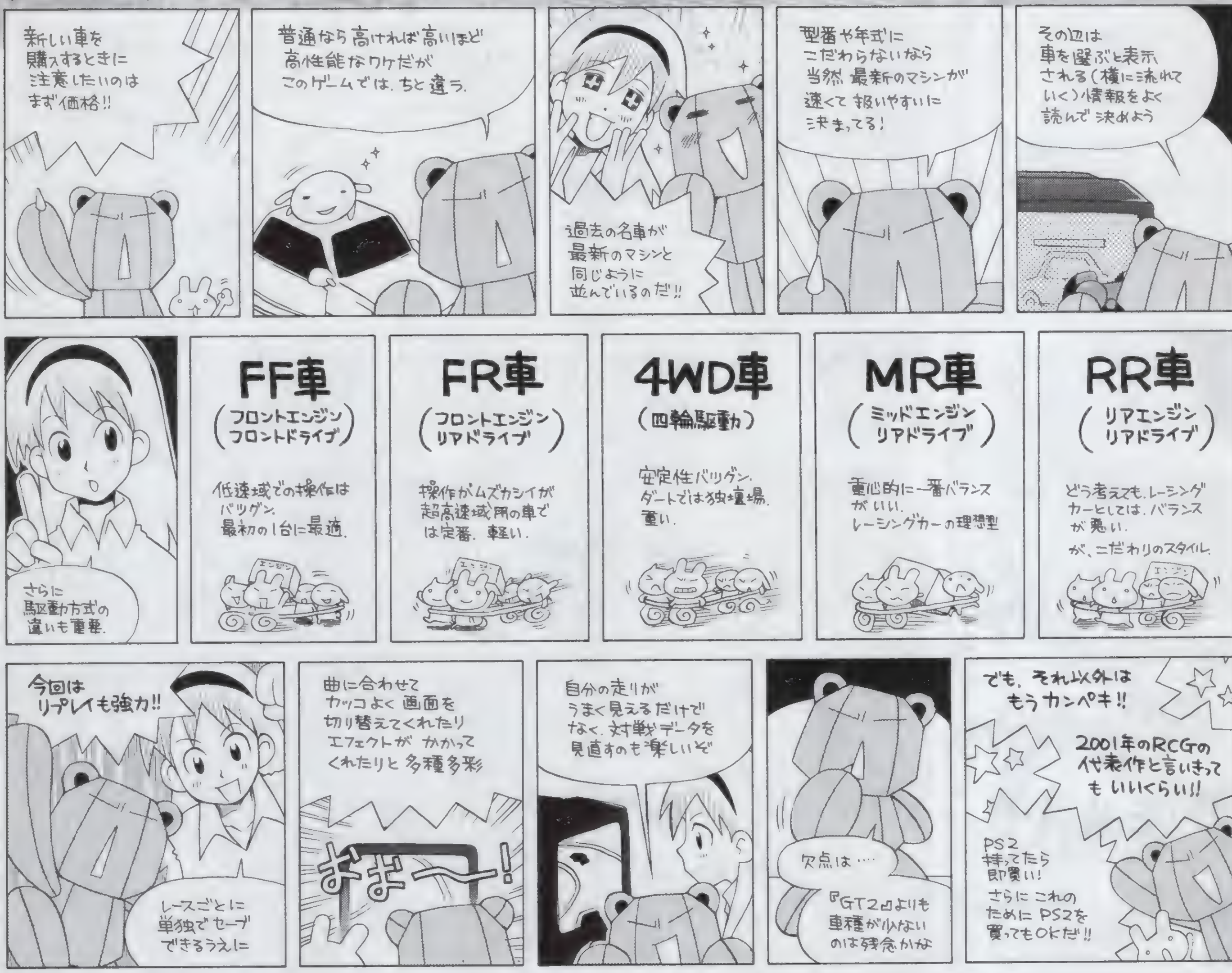
▼ライセンス試験には、コース上にガイドラインが引いてあるものもある。走行の参考に。



●走行の基本は「スローイン・ファストアウト」

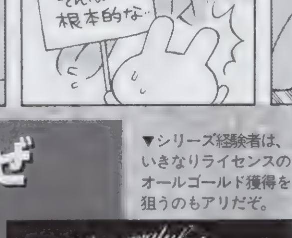
走行中のタイヤは、限られたグリップ力の中で、前後（加速&減速）と左右（曲がる）の仕事を同時にしています。このため、左右方向の仕事もするコーナリング中よりも、進行方向にしか仕事をしない直線走行中のほうが、加速性に優れているのは明らかです。そのため、最速の走りには、「できるだけ長い間まっすぐに加速できるラインを取ること」が大事になります。でも、どうやって直線走行部分を増やせばよいのでしょうか？　答えは簡単。コーナー脱出時の走行ラインを直線的にすればいいのです。そして、それを実現するためのコーナリングテクニックが、しっかり減速して進入し、高速で（直線的に）脱出する「スローイン・ファストアウト」なのです。直線走行が加速性に優れるのは、先ほど述べたとおりなので説明を省きますが、それではなぜ、速く走るためにわざわざ減速する必要があるのでしょうか？　これにはタイヤにかかる「荷重」が大きく関係してきます。走行中のタイヤにかかる荷重が同じなら、できる仕事の量は同じです。たとえば、50km/hでの走行時と200km/hでの走行時では、進行方向の仕事量が異なるので、左右方向に使える仕事量も変わってきます。50km/hで曲がれるコーナーが、200km/hでは曲がり切れません。さらに、加減速によって車の重心が移動することで、タイヤにかかる荷重そのものが変化します。減速時には前輪にかかる荷重が大きくなり、そのぶんだけ左右方向に使える仕事量が増えます。すると、より早く脱出方向に向く（曲がる）ことができ、すぐに加速に入れます。つまり、進入速度を抑えることで長時間の直線的な加速が生まれ、結果的に最速の走りになるのです。

グランツーリスモ3A-specはじめて物語



ガンガン走るぜ 速いぜ速いぜ 超リアルだ ブーブーブー その4

▼シリーズ経験者は、いきなりライセンスのオールゴールド獲得を狙うのもアリだぞ。



●「GTモード」ワンポイントアドバイス

さて、いろいろなことができる「GTモード」ですが、何から始めればいいのか、また、どう進めればいいのか迷っている人のために、本誌「GT3」攻略班から、ちょっとしたアドバイスをお届けします。

①プレゼントカーを売って資金を稼ぐ

レースに勝つともらえるプレゼントカーは、性能が良ければそのまま乗り継いでもいいのですが、基本的には売って、チューニング資金の足しにしましょう。レースによっては、数千万Crの車がもらえることも!?

②チューンの順番は、馬力→足周り→軽量化

資金を確保したら、次はチューンです。最初はマフラーやコンピュータなどの、安価な馬力チューンを施しましょう。また、馬力を上げたら、それを制御するために、ブレーキも強化しておきましょう。

●トップレベルの作品！　ついでに要望・不満点

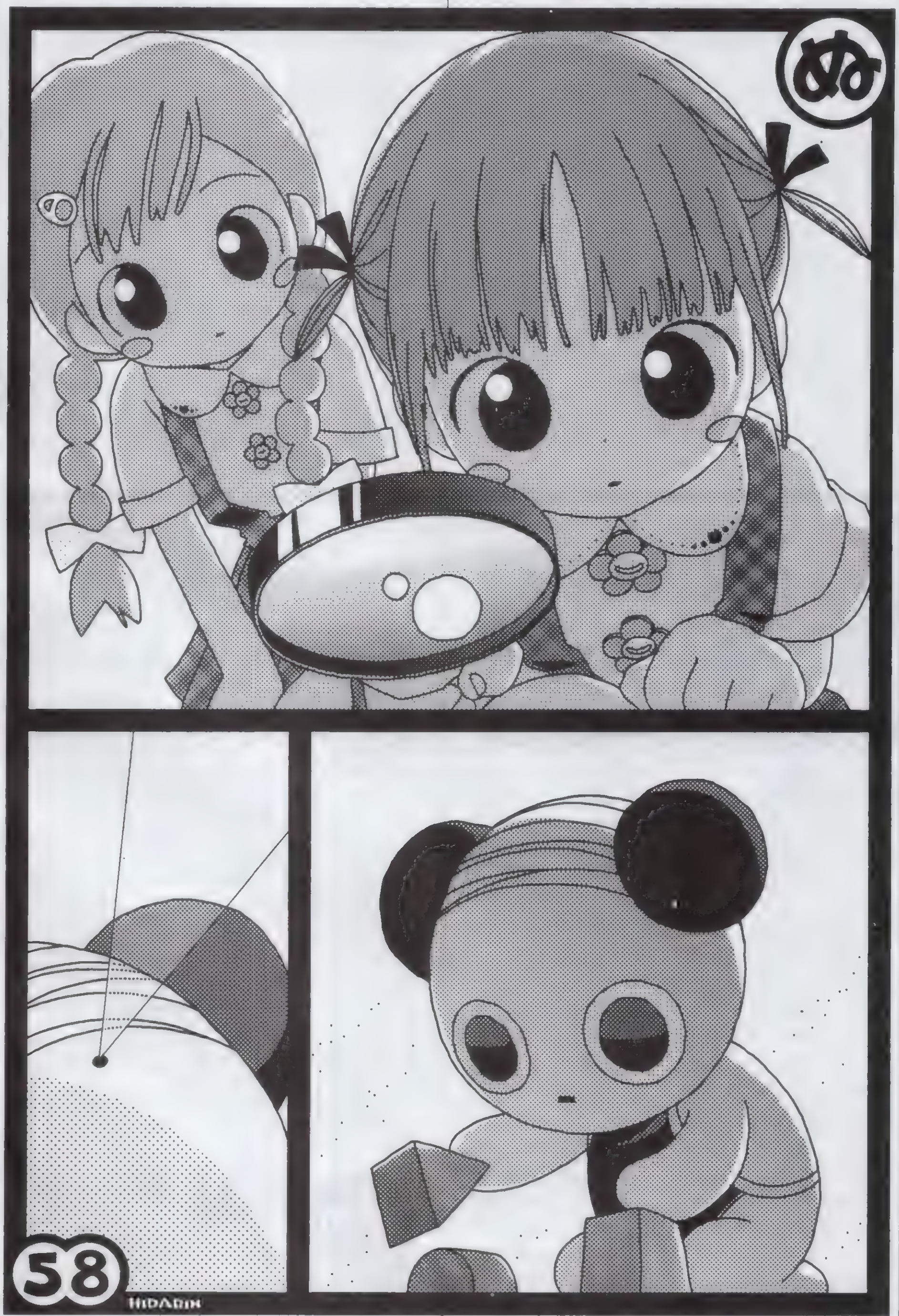
高レベルの完成度を誇る『3』ですが、だからこその不満点も……。まずはレース後のリプレイ。正直なところ、毎回スタートボタンで抜けるのは面倒です。オプションで、「なし」に設定できてもいいのでは？それと、いちいちタイトル画面やマイホームに戻らないとセーブできない点も、変更してほしいです。そして次回作では、車購入後のカラー変更（ペイント）や、オリジナルステッカーが貼れるとよかった気も…。さらに『2』にあった緑豊かなヨーロッパの峠道の復活を希望します。あと、無茶な運転には、ライセンスの取り消し処分や地獄の教習（笑）が待っているとか。とはいえ、「GT３」は間違いなくＰＳ２本体を買ってでもプレイする価値のあるソフトです。ＲＣＧファンはもちろん、ＰＳ２ユーザーは黙って買いましょう！

COLUMNS OF DENGEKI

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール ▶ クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた苦悩するイラストレイター。でも本職はドット絵師。はがきを読むときはやきもきするとか、しないとか。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

ゴールデンウィーク間近。暖かくもなってきたし、たまには外でＤＰＳでも読んでみてはどうでしょうか…ダメ？

★アンケートはがきの読まれかた

ゲームのパッケージにしのばせておいたアンケートはがきが、ユーザーのどなたかの手によって再び戻ってくるというのは、瓶に入れて海に流した手紙の返事が来たような、**鳥肌どばあ〜**なできごとです。はがきの束を目前にすると、いつも期待と不安が入り混じったへんてこな気持ちになります。アンケートはがきは、今回の反省と次回の参考のための材料なわけで、冷静に内容を分析せねばならないのですが、読んでいる間、心は踊ったり乱れたり大変なのです。開発者の１人１人にとって、アンケートはがきは感想が書かれた貴重なはがきだからです。

このアンケートはがきによって、開発者は良かったところも悪かったところも知りたいのです。そして、私はいつもおもしろいなあ、と思うことがあります。ゲームの中のある部分について、良いという意見と悪いという意見が両方出てくるのです。それが同じくらいあると、こちらもその部分が良かったのか悪かったのかわからなくなり、最後にはあらゆる意見を「そうかあ〜」と受け入れて落ちつきます。なんだか無意味なように思われるかもしれませんが、私の場合この「そうかあ〜」のときに、脳から何か**いいもの**が分泌されるらしくて、とてもここちよいのでございますですよ。

もう１つ、ふしぎな現象を紹介いたしましょう。ゲームにキーホルダーなんかのおまけがついていることがありますよね。すると、アンケートはがきの感想が「おまけがうれしかった」、「おまけがイカス」など、おまけのことばかりに集中して、肝心のゲームの感想がきけなくなってしまうことがあるのです。品物のほか、ゲームの中のおまけモードが話題をさらってしまうこともあり、そういうときは……どうしようもなく**むしょうに走り出したくなる**気持ちです。ゲームのなかみの感想も、ぜひとも書いてくださるとありがたいなあ。ゼイハァ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況▶専用HDD内蔵可能なPS２が発売される、ということで、専用HDDをネタにして書いてみました。まぁパソコンでは当たり前のモノなんですけどね。

★専用HDDつきPS2?

またしてもＰＳ２のモデルチェンジが行われる。端的に言うと「専用ＨＤＤが内蔵可能な北米版を国内でも売る」ということらしい。おそらく、これから先のＰＳ２には専用ＨＤＤが必須だとＳＣＥが考えており、さらに最終的には「専用ＨＤＤが最初から入っているＰＳ２」を発売するための布石、ではないかとも思われる。ここでまず専用ＨＤＤについて、簡単に解説をしておこう。専用ＨＤＤってのは、昔なつかしのフロッピーディスクや、今ならもっとわかりやすくＭＤとか、そういう「読んだり書いたりできる記憶メディア」のこと。と、これでもわからないというなら、もっと簡単な説明を。要は「バカでかくて、速度が速い（代りに値段も高い）メモリカード」みたいなものだと思ってもらえばいい。

さて、どうしてＭＣ２で用足りずとせずに、専用ＨＤＤが発売されるのか？　理由は簡単。専用ＨＤＤの容量はケタ違いで、ついでに言うなら、速度も圧倒的に速いから。そしてネットワークに接続することを考えたとき、ＭＣ２ではまったく容量が足りないからだ。例えば、これから先、ネットワークＲＰＧが発売されて、追加シナリオをダウンロードしたとしよう。保存する場所がないと電源を切ればパーだ。ＭＣ２に保存する手もあるが、今度は「ＭＣ２の容量」に制限されてしまう。

一見するとなんでもないようなメールも同じだ。ちょっとしたデカい画像が添付されたメールなら、１ＭＢ程度になることも珍しくないし、流量の大きい（つまり一日に多くのメールが届く）メーリングリストなら、一日に１MBを消費してしまうことも珍しくはない。つまり、これをすべて記録しておこうとすると、ＭＣ２を約１週間で１枚消費してしまうことになるのだ。ところが、専用ＨＤＤなら16GB（ＰＳ２のＭＣ22000枚分）ぐらいは今では小さな部類だ。つまり、ネットワークの時代をにらんだとき、ゲームマシンが装備しなければならない必須のアイテムと言ってもかまわないものなのだ。というわけで、ＰＳ２に専用ＨＤＤが内蔵されるのは、まず海外と国内のラインを一致させて、コストダウンを図るためもあるだろうが、ＰＳ２がいよいよネットワークに本格的に接続されはじめるということの宣言でもあるわけだ。

ところで、この専用ＨＤＤ、ネットワークに接続しなければなんの意味もないかというと、そういうわけではない。これは最初に専用ＨＤＤの発表があったときに書いたことだが、専用ＨＤＤはＤＶＤと比較しても圧倒的に高速なので「専用ＨＤＤがＤＶＤのフリをして動くプログラムにする」と、アクセスが圧倒的に速くなるほか、プログラムによってはＭＣ２代りに使うことも当然できるだろうし、そうなったら数千枚のＭＣ２を持っているのと同じということになる。これはネットに繋がない人にとっても、嬉しいはずだ。

あ、ちなみにこの専用ＨＤＤ。基本的に超精密機器なので、震動、特に動作中に落としたりするようなマネは厳禁なので、発売されたときには、くれぐれもご注意を。

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が送る
西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下近況▶前回近況でお伝えしたネット接続サービスが予告にちょっと遅れて完全停止。家のサーバーは世界から切り離されてかなり寂しい状態に。早く次の高速接続を探さなくてはいけません。

★ナップスターはもうダメなのか(その2)

ナップスターを始めてから一週間ほど経つと自分の共有リストの３分の１くらいが別のＰＣから見えなくなっていることに気がつきました。レコード会社からの除外曲リストがサーバーでのフィルターに反映され始めたのです。大物と言われるようなアーティストと新しい曲が中心でしたが、その後はそれ以外にも広がっていっているようで、いずれは人気のある曲はほとんど全滅するのではと思われました。ただし、もともとナップスターのシステムが、演奏者名と曲名をユーザーの付けたファイル名をそのままなので、フィルターには抜け穴があるのです。たとえばマドンナ（Madonna）を正式な綴りで検索しても表示されないところが、Madonaで探せば大量に出てきます。また現時点では英語以外で書かれたファイル名にはフィルターが適用されないので日本語で使う分には事実上規制がない状態です。規制曲リストは今後も増え続け、フィルターの機能も強化されていくでしょうが、しばらくは綴りの変化や規制範囲外の曲だけでもサービスは続いていくことでしょう。

ひと言レコード会社に言いたいのは、ただ規制するだけではなく、曲の権利を持つ人に料金がちゃんと支払われるという条件で昔の曲でも聴きたい人のいるものを提供するシステムを作ってほしいということです。それを提供せずにナップスターを取り上げるのは本当に音楽を愛する人たちのためにならないのではないでしょうか。ナップスターを非常に好意的に解釈すると、図書館のように無料で資料を入手できる機関に近いんじゃないかとすら思える瞬間もあるのです。もちろん複製があまりに簡単にできてしまうので著作権の問題は本とは同次元では扱えませんが。

しかしすでにパンドラの箱を開けてしまったので無料データ交換の大きな流れを止めることはできないでしょう。今後の回線速度の向上を考えると、ＭＰ３でないＣＤそのままや、ＤＶＤ並み画質の映画を交換したりが簡単にできてしまうようになるでしょう。昔は超大容量なんて謳い文句で売られていたＣＤ－ＲＯＭ２のＰＣエンジンソフトが一瞬で送れるような時代も目の前です。

そこでこの際パソコン上で動くエミュレータと昔のソフトの配信をしてもらえないでしょうか。今でも突然「ガンヘッド」とか「ゼロヨンチャンプ２」のすし屋のミニゲームをやりたくなるのですが、日本にＰＣエンジン本体ごと置いてきちゃったんです。



イラスト／山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光 プロフィール さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

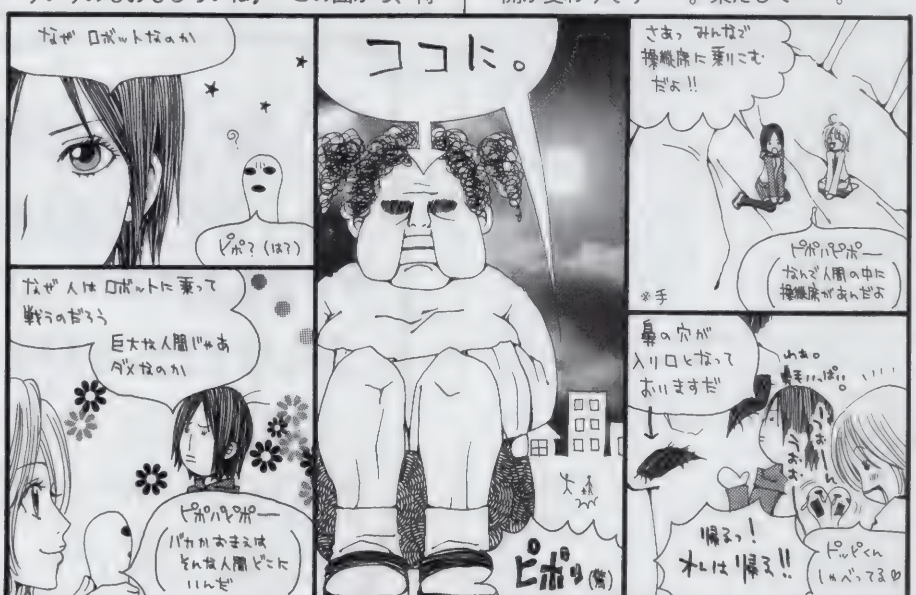
★やっぱりイイっす!『スーパーロボット大戦α外伝』

待ちに待った「スーパーロボット大戦α外伝」をゲット♪　前回は飛ばしすぎて何度か後悔することもあったので、今回はじっくりプレイしたいと思います(笑)。とりあえず当面の目標は、我がキャラクター＆愛用マシンに出会うこと！　それと、なるべく熟練度ポイントをゲットして、ストイックにプレイして行こうと思ってます(笑)。でも、あまり難しくなったらやめるかも（苦笑)。で、オレがどうやって攻略したかを書いてもおもしろくないので、それぞれの面で感じたことを書いてみたいと思います♪

まずオープニング。いつもカッコイイＣＧムービーで始まるので今回も期待していたんだけど、無かったっすね……。開発期間などの問題もあるとは思うんだけど、やっぱり残念でした(苦笑)。タイトルバックで流れる歌は、ちゃんと長いバージョンも存在するのかな？　あるなら聞いてみたいっす♪

第１話。この面で敵の一般兵を、うちの事務所(青二プロダクション)の先輩、川津泰彦さん(「ターンAガンダム」の、コリア・ナンダー役）が演じていたんだけど、同じ青二塾出身ということもあり(養成所の２年先輩)、日頃いろいろとお世話になっているので、倒すのが申し訳なかったです(汗)。しかも、どいつもこいつも川津さんだったので、なおさら(苦笑)。第２話。この面から登場のカトルのガンダムサンドロックカスタムのアクションが超カッコイイ!!　敵を斬りつけるとき、黒バックに閃光が走るカットがあるんだけど、それが何とも効果的でイイカンジ♪　やっぱりカッコイイアクションをしてくれるメカは何度でも見たいので、どうしても多用してしまうよなぁ～♪　ただ、攻撃のたびにマントを付けたり外したりしてるのがおかしいけどね(笑)。それと、もっと笑えるのがカトルの台詞。組み合わせによってはとても妙なものになるのだ。「それだけかい？　キミの攻撃は？」と余裕をかましているかと思いきや、「やったな～!!」と、急に怒り出して攻撃を仕返す彼……。そのギャップがなんとも言えずおかしいのである(笑)。第３話。この面はコンバトラーVが登場するのだが、多人数での会話が前回よりも充実していて、とても楽しかった♪　第４話。ついに、待ちに待ったヒイロ登場！　だが、乗っている機体は「新機動戦記ガンダムW」作品中で最弱モビルスーツのリーオー(汗)。それにしても五飛はひどい奴だ!!　ヒイロと正々堂々と戦ってみたかったと言っているわりには、モビルスーツに差がありすぎだろ！　そんなんで勝って嬉しいのか？(苦笑)。それと、火消しの風（火消しの水ならわかるが、風だと燃え広がるような気もするが…汗)・ウインドさん（ゼクス)、助けに来てくれるのは嬉しいのですが、敵の密集しているところに現れるのは止めてください(汗)。第５話。前の面に登場したけど、早々にいなくなってしまったヒイロが、ウイングゼロカスタムで再登場！　超超超嬉しかったっす♪　とりあえず、当面の目標１つ達成！う～～～～っ、カッコイイ～～～～！！！いいぞゼロカスタム！！！！！！　イベントやテストプレイ時に何度も見てはいるのだが、自宅でリラックスした状態で見るのは、さらに格別♪♪♪　マジ幸せ♪♪♪　そう言えば、今回初登場のアイテム、ソーラーパネルをゲットした。効果は、ターン開始時にＥＮが最大値の10％回復するようだ。早速ゼロカスタムに付けてみよう♪　第６話。ここでのミッションはちょっと変わったものだった（敵に見つからずに、目的地に向かうというもの)。こういうのもおもしろいね♪　この面から、待ちに待ったマサキが登場してくるのだが、いつものようにピンチな状態で現れるワケではなかったので、ちょっと残念(苦笑)。ヒイロが登場する前の選択肢で、もう一方の選択をしていたら、マサキが格好良く現れたのかなぁ。２度目のプレイ時のお楽しみにとっておこうっと♪　第７話。この面から、マサキを使うことができるのだが、彼が乗っていたのはサイバスターではなく、ジャオームという、スパロボシリーズ初登場のマシン。武器の威力などはサイバスターに劣るものの、アクションシーンが、なかなかカッコイイのだ♪まぁ、そのうち乗り換えるのだろうから、これも美味しいかも、と思ってしまった(笑)。ところで、ブライトがライラに向かって「回避運動が遅い！」とか言っておきながら、自分の攻撃が簡単に避けられているのが、めちゃくちゃおもしろかった(笑)。第８話。テュッティを始め、プレシア、ミオ等、魔装機神組の登場!!　だが、テュッティ以外はたいして使えないので、前半の攻防はけっこう辛かった(汗)。そう言えば、この面終了後、マサキが妙にモテモテでおかしかった（笑)。第９話。マクロスプラスな面。イサムとガルドのバルキリーのアクション、これまた超カッコイイっす!!　それにしても、あの板野サーカスをここまで再現できるなんて、スパロボのスタッフってホントにスゴイんだなぁ～(感心)。この面には、前後半があるので、熟練度も２つ上がるのかと思ったが、あくまでも１話に１つしか上がらないようだ。その辺は、前回と比べてわかりやすくなっていて、ホントによかった（笑)。

とりあえず、今のところ取りこぼしないっす。今回は、熟練度を上げたからって前回のようにあまり良いことは無いようなのだが、何かあることを願って、頑張って上げ続けていくつもりです(笑)。さて、この面の最後の出来事から想像すると、次の面から大幅に展開が変わりそう……。果たして……。



イラスト／トモ

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ▶ フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ネットワーク新時代へ ～アナログのほうが早い!?

前号では東京でも桜が満開となりましたという書き出しでしたが、早くも初夏を思わせる暑い日も多くなってきています。あまりの気温差に体調を崩した人も多かったですね。皆さんはだいじょうぶでしたか?

春の東京ゲームショウが開催されたときは雪が降ったというのに、その数日後は25度という高温になりましたから、たまりません。きっとゲームショウの熱気で気温がグンと上昇……するワケないですよね。

それでも、そんな感じがするくらい、会場の中は熱気があふれていました。最近はパソコン関連のイベントでも、なかなかこれほど盛り上がりませんからね。ついに不況だの下り坂だのといわれても、やはりゲーム業界に対する注目度はまだまだ高いんだなあ、ということを実感しました。

前回はちょっとさびしかったのですが、今回は話題の大作もしっかりと顔をそろえてきました。これが発売となったら、ゲーマーさんやライターさんが仕事どころではなくなって、編集部の進行が苦しくなるだろうなあ、と思わせるソフトも多くなってきてます。

また、今回の一番の話題はやはりXboxでした。ウィンドウズで世界を席巻したマイクロソフトが、満を持してゲーム業界に送りこむスーパーウエポンです。プレイできる対応ソフトの展示もあって、いよいよ発売がカウントダウンとなったことを感じさせます。

いままで数多くの外国製TVゲーム機が、その高性能さをセールスポイントとして登場してきました。しかし、現在残っているモデルはありませんよね。これらは肝心のゲームソフトの開発に失敗したのが、敗退の主な原因でした。

今度はソフトの対策もしっかりとしていますので、その実力はあなどれません。このところ一人勝ちだったPS陣営を相手に、ニンテンドーゲームキューブも参戦してのハード戦争となるでしょう。

もう1つのポイントがiモードに代表される携帯端末用ゲームの増加でした。過去の資産が活かせる、開発費が安い、ユーザー数が多ければ薄利多売で稼げると、うまくいけば良いことずくめなので、各メーカーとも一所懸命でしたね。

さて、後半は前号のお話の続きです。パソコンでの通信は電話線を使ってスタートしました。しかし、会話用に設置されているアナログの回線では、パソコンのデジタルデータをやりとりするのには不十分だったので、多目的なデジタル回線=ISDNが登場したというのが前号までのあらすじです。

1本の線で2回線分使えて、しかも1回線でアナログ回線の2倍近いパフォーマンス、2回線ならさらに倍! という能力ですから、加入者数は爆発的に増加しました。申し込んでも工事をしてもらえるまで何カ月も待つという状態が続いたのです。これからの通信はすべてデジタル回線になる、と誰もが思いました。

NTTのISDNサービスが、提供エリアの拡大に時間がかかったのには、申し込みの多さのほかにも理由がありました。通信の方式そのものが従来のアナログ回線とは異なりますから、交換機といった施設、機器などを変更しなくてはならなかったのです。この工事は需要の多い大都市圏が優先となり、地方都市やその郊外はずっと後回しになりました。

こうしてデジタル回線がその拡大にもたついているあいだに、新しい通信技術が次々と登場してきました。そのなかの1つが「せっかくある電話線を、もっと上手に使えないのか」と考えて開発された技術「DSL」です。

これはDigital Subscriber Lineの略で、デジタル加入者伝送方式と訳されます……といわれてもわかりませんよね。普通の電話=一般加入契約をしている回線をそのまま使って、デジタル信号を送る方式の総称なのです。

デジタル専用回線が、その幹線で光ファイバーケーブルを使っているのに対し、この技術では普通の電話線=銅線を利用することから「メタリック」と呼ばれます。ほら、聞いたことがあるでしょう?

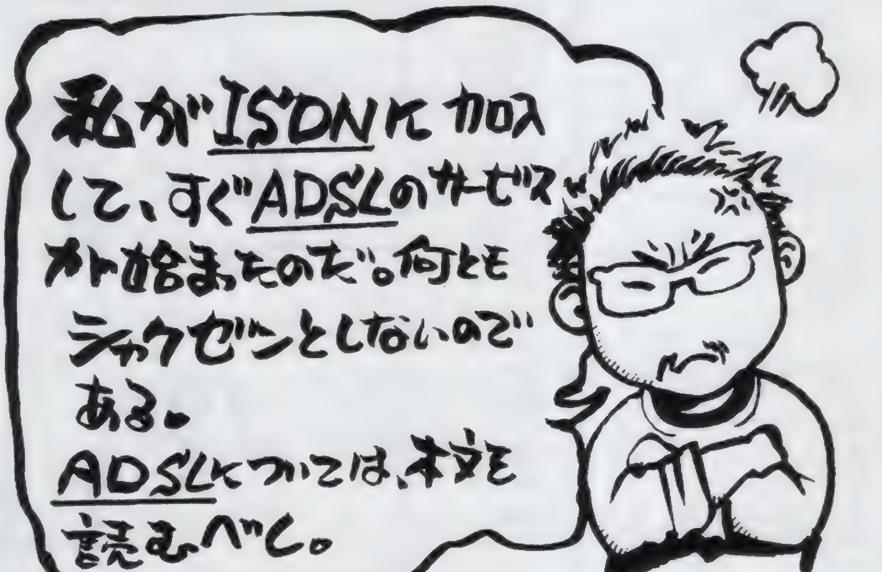
この技術では、デジタル信号を通話の音声信号では使わない高い周波数帯域を使ってやりとりします。しかも、大容量のデジタル信号を上手にやりとりする通信手順を採用しています。ですから従来のモデムやISDNに比較してはるかに大きいデータを高速にやりとりすることが可能になったのです。しかもデータ通信と普通の電話での会話も同時に使うことができるのです。

この方式のなかで信号を送るときと受けるときの速度が違うものを、非対称を意味するAsymmetricのAを加えてADSLと呼びます。インターネット上の情報を見たり、ファイルをダウンロードする場合、ネットからデータを受け取ります。これを「下り」といいます。逆に自分がホームページを作ったりして情報を発信する場合は「上り」になります。

一般の人がインターネットを利用する場合データを受ける、すなわち下りの利用がほとんどです。ですからADSLでは下りの速度を早くできるようにセットしてあります。

通信会社によって設定が違いますが、一般的な数値で下り方向のデータ伝送速度が最大1.5M(メガ)bpsと高速です。ISDNは64k(キロ)bpsですから、理論値では24倍もの早さになります(1M=1024K)。

■これだけでもオドロキのスピードアップですが、次々とこれを上回る通信サービスが登場してきます。続きは次号で!



イラスト/菅野博士

PSの奴隷

それはどういうつもりなの？　と聞かれても好きだからとしか答えられない……
そんな貴方のための読者参加型ハカキページだと思いたいですけど、どうでしょう？



まんが／岩瀬さとみ

「PSの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。21世紀はeメールではなく、ハガキの時代ですよ！　いや、コレ本当。笑。

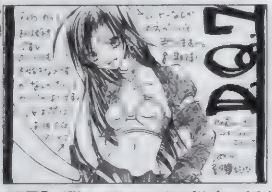
やっとポカポカっていうか暖かくなって参りました。4月も終わり。いいですねぇ。眠いですねぇ。それにしても。眠くて眠くて仕方ないです。困るくらい。今なら24時間以上眠れそう。それはステキ。

DOムダなこと 奴隷の思い たくさん！

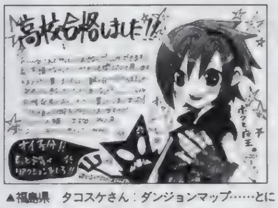
そして最後の曲が流れ始めた。引退するときにはこの曲と決めていたのだ。静かなイントロで始まって、Aメロはそのまま。Bメロからリズムが加わって、サビ前のストリングスのフィルイン、8人の混声ボイス、ティンパニまで加わって盛り上がる。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える心とか、本当のコトが書いてあるのが特徴」と叫ぶ！ 叫ぶ！ 会場の盛り上がりも一気に頂点に達する！ そしてオレは快感と共に涙が止まらない。止まらない！ ぐすん。ちくしょーモーニング娘。のままでいたかったー！

ちゅーか、人としてちゃんとしろよ。ね

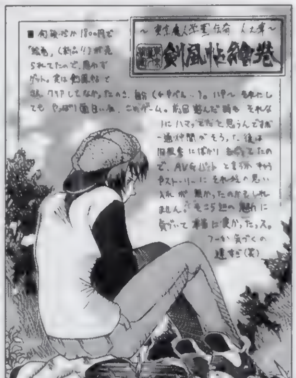
今回も！ しめ切りギリギリで書いてマース！ というか、ムチャでーす。なんででしょう？ お腹もすいたにゃぁ。しめ切り前にぜーんぶ入稿済み！ なんていうのは奇跡に近いのでしょうか？ やる気はあるのになぁ。ガンバレオレ。



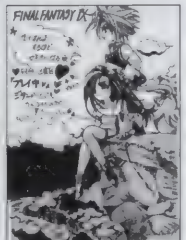
▲福岡県 都築えびびさん：ヘタにポリゴンにするよりも2Dの方がいいですよね。



▲福島県 タコスケさん：ダンジョンマップ……とにかくわかりにくいですからね。



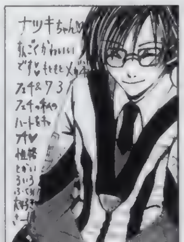
▶愛知県 秋山たつみさん：その値段ならもう……幸せですよね。青春に戦いがあったらって部分がキチンとお話になってますからね。疑似体験ができるからこそ、ゲームなわけですし。



▲福岡県 泉あけみさん：こういう風景もPS2だとパワーアップするんでしょうか？



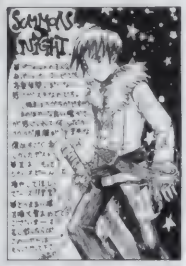
▲兵庫県 笠置操至さん：おめでとうございます。高校生でしかできないコトを大切に。



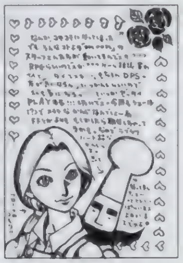
▲栃木県 さんさん：やわらかくなったらいい笑顔を見せてくれそうですよね。



▲愛媛県 如月二月さん：地震多いですよね。どうしちゃったんでしょう？ 日本だけじゃないかもしれませんけど、人の力でどうにもできない天災が多いような気がします。気がするだけ？ ですかねぇ？



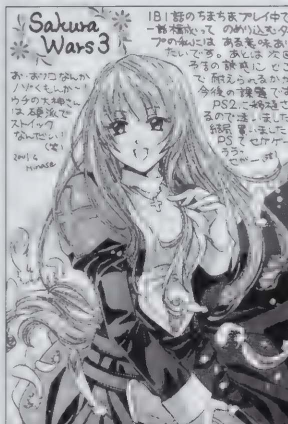
▲北海道 淡路ユウイチさん：そうですね。ボリュームさえあればもう、満足ですから。



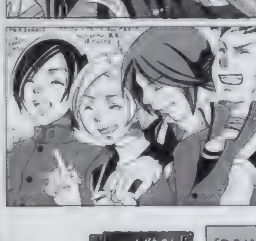
▲埼玉県 ABA さん：スタッフに期待するのは確かですから。新新なゲームになるハズです。



▲新潟県 ゆうきはくとさん：笑。「DASH」シリーズの続編に期待したいところです。



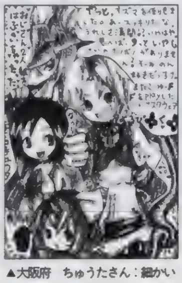
◀宮崎県 ひなせさん：DCいいゲーム多いですからね。今から買っても惜しくないですよ。特にネットワークゲームはPS陣営だとあと1年は本格的に始まらないような気がしますし。とりあえず、「PSO」っていうのがステキでしょう。



◀愛知県 猫野さかなさん：仲間って感じの笑顔です。こんな風に笑えるのって大事ですよね。コンビニとか吉牛へ行ったりして。何してても楽しい仲間。



▲東京都 笠原智映さん：勇者の魂を集めるのが仕事ですからね‥‥ある意味死への道先案内人ですし。



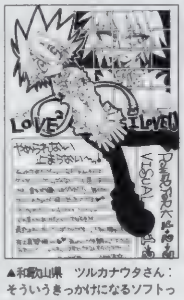
▲大阪府 ちゅうたさん：細かい書き込みがいい感じです。笑。うん◯って……。爆。



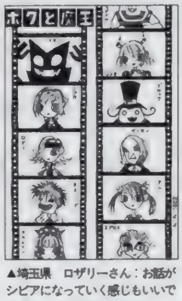
▲千葉県 彩凱彼方さん：スゴイですよね。グラフィックはとにかくPS2ならではって感じです。



▲福岡県 奈美さん：ED見たいんですけど……終わってないソフトって多いですよね。



▲和歌山県 ツルカナウタさん：そういうきっかけになるソフトってありますよ。



▲埼玉県 ロザリーさん：お話がシビアになっていく感じもいいですよね。ドキドキものです。

「今、自分のしていることが、本当にやりたいことかどうかってどの辺で判断するのがいいんでしょうか？ 4月からある仕事に就いたんですが、なんとなくツライのです。頑張ればなんとかなりそうなのですが……妙に疲れがたまります。最初から「あ、これは向いてないかも」とは思ったんですよね。ただ、1度始めた以上、何か明確な理由がないと、辞めることは出来ない感じで……。ダメそうなら見切った方がいいとは思うんですけど。その辺のタイミングが難しくないですか？」鹿児島県 伯耆真三郎さん：

難しいですよねぇ……そういうタイミング。見切り。アルバイトや学校などの場合、ある程度自分の都合や気分で辞めちゃえ！ と言えるモノですが、就職とかちょっと責任あるコトを決定しちゃった場合、辞めるのも一大事。それこそ、学校から紹介されて就職した場合、自分の後の就職枠を維持するためにも、それなりに頑張らないとですし。ただ……本当に自分に合わないのに続けていても、肉体的、精神的に厳しいことになってしまいます。ガマンできることはガマンしてもいいとは思いますが、本当にダメなのをガマンし続けるのは凄まじい苦痛。むう。矛盾してますね。というか、それくらい面倒で難しいってことです。タイミングを見極めるということは、自分の限界を決めるということです。ある意味、その世界では才能がないというのを自分で認めなければなりません。学校とか世間とか、社会的な責任以外にも厳しい決断を迫られるワケです。ということで。見切るタイミングはその人ごとにまったく違います。どんなに責任感が強くて、よく考えてから行動する人でも、1カ月でダメなときもありますし。って答えになってないですね。とりあえず、もうダメだ！ という何か決定的な出来事があるまでガンバってみるのはどうでしょう？ 仕事でも学校でも、周りにいる人、環境で大きく変わります。もしかしたら自分が行動することで何かが変えられるかもしれません。とりあえず、考えられることはすべてやったと感じるまでガンバってみる。多分、そういうことを一通り試してみるには2～3カ月はかかるんじゃないでしょうか？ それがある程度の目安ですかねぇ。ただ……現実には体面とか世間体とかを考えられないくらいヒドイ場所もあったりします。それこそ人間関係がダメなところは体が持ちません。それまで怒られたことのない人が、常に怒鳴り声の聞こえる職場に入ったら……精神的にまいってしまうのは当たり前ですし。とにかく自分なりのルールを見つけるのが最初の仕事でしょう。

ロボコン 0点な人

3月は『α外伝』の巻

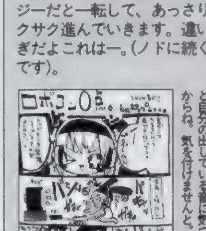
もうい～くつ寝～ると～合併号。もしかしてGWは人並みに休める？ (ほ)

買いましたよ「スーパーロボット大戦α外伝」。ちゃんと自費で買いましたよ、発売日に。今回はシナリオの話数自体は「α」よりも少ないですが、1マップ1マップが長いのでもの凄いボリュームに感じますね。とくに難易度ハードの後半は、1時間や2時間かかるのはザラで、クリアするのはかなりの根気を必要とします。前作の「α」では1マップにかかる時間を短縮してテンポよくゲームが進むってことが売りの1つで、この点に関しては非常に評価していたのですが……。とにかく敵の数は多いしHPは高いしで、敵の全滅にやたら時間がかかる。しかも、今回の敵は危なくなると回避や防御を行ってくるというじゃありませんか。おかげで敵を一撃で倒す確率が大幅に下がった。とくにボスはとにかく粘る。全般的にダメージが抑えられてしまったこともあって（これは仕方ないことだと思うけど）、かなりフラストレーションを感じてしまいます。……と、厳しいことを書いたけど、これは難易度ハードでのお話。難易度イージーだと一転して、あっさりサクサク進んでいきます。違いすぎだよこれはー。（ノドに続くのです）。

ぼうと思います。バリバリ敵を倒してガンガン改造しながら。ハードでは資金が溜まりにくく、改造も思うように行えないのです。熟練度をゲットするには、ターン制限や何やらでザコにかまっていられないマップが多いので。好きな（2流の）キャラを育てる偏ったプレイも難しい。どうしても実力主義になってしまいますから。おかげで今回は前作ではほとんど使わなかったスーパーロボット系（コンVやライディーンなど）をメインに使ってます。というか、リアル系って微妙に弱くなっているような気がするのですがいかがでしょうか。こんなにパっとしないアムロって、シリーズでは初ではないでしょうか。敵に回避されると、アムロを持ってしても命中率0%になることもあるので、「必中」を使えるワッソなどの方が使いがってが良かったりするような。いずれにしても、難易度ハードでは敵のHPが高いので、スーパーロボット中心にした方が楽なのですが。(次のページに続く)

楽しいんだけどねぇ……ハードは面倒だよね。敵を倒すの。(真)

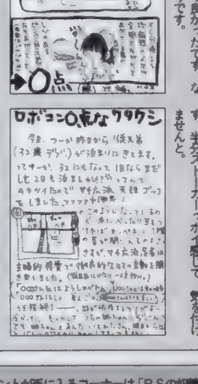
(ほ)



◀東京都 まるみやさん：ヘッドホンしてると自分の出している音に気付かなくなりますからね。気を付けましょう。



◀埼玉県 日向星さん：十10点です。笑。食べられるモノに仕上がって良かったです。なんとなくカレーに似ていそうです。



◀高知県 サチ広さん：ちょっと怖い感じで半分ストーカーっぽい感じ。気を付けませんと。

DOムダなこと 奴隷の思い たくさん！

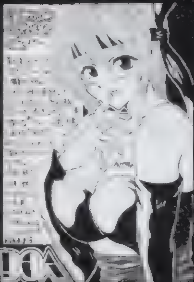
「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！ 今号から新世紀で心機一転！ ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！ ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？ 住所もカンタンになってます。新年はハガキでGO！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

森永・ハーブヨーグルト。水野美紀が太ももに落ちたヨーグルトに顔を近づけてなめるシーン……よすぎるっ!! なめフェチ? なめフェチか、オレ!? そうだ!! 自己完結。（中）

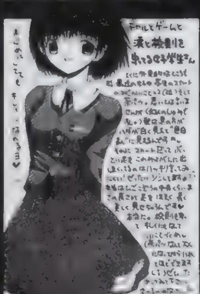
4月15日NHK総合「アジア人間街道」で、韓国のプロゲーマーを取り上げていた。企業がスポンサーになり、インターネットを使った対戦ゲーム大会で活動するものらしい。日本で言えば「バーチャファイター2」で有名になった人たちが近い存在かな。もっとも韓国じゃ大会がTV中継され、団体が設立されたりと、環境が全然違うけど。ブロードバンド先進国・韓国ならではの現象だな。ゲームもACT性が強いね。日本は「ファンタシースターオンライン」のようなRPGが中心だけど、これはRPGが高速なレスポンスを必要としないせいもあるでしょ。今後、光ファイバーなどが広まったら、似た流れができるかもな。ウチのネット環境は韓国ほどじゃないが、それでも数十メガのムービーを苦もなく再生できるので、ネットで体験版やデモをよくダウンロードして楽しんでる。特に役立つのは修正ファイルの入手。修正ファイルはゲームのバグなどを直すもので、特にエロゲーを遊ぶのには欠かせない。ユーザーサポートを待たずに済むのはいいが、「あとで修正出せばいいや。途中だけど売っちゃえ！」って風潮は勘弁願いたいぞ。PS2もHDDに書き込むタイプのゲームは、ネットで修正ファイルをダウンロードできるようになるのかな？ ま、コンシューマ機はチェック機構がしっかりしてるから、バグだらけリリースの心配は少ないけどね。



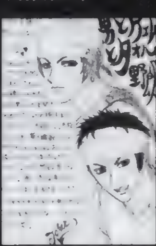
◀[illegible]県 よまさん：いや、便利だから好きというか……本気で好きというか……笑。



▲青森県 POCHIさん：脚のギクシャクとしたところが何とも言えません。



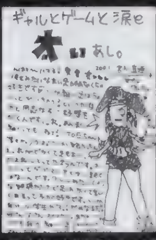
◀[illegible]県 日ノ都りとるさん：そのときの流行もありますから。ゴングロ系は確かに行き過ぎですよね。



▲兵庫県 JOKER公爵さん：肉体労働系のカッコイイ人、いますよね。汗の似合う。



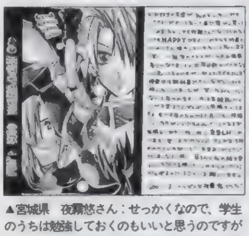
◀[illegible]県 [illegible]さん：ルーズソックスももう流行じゃないんですよね。みんなアレだったのに。



▲東京都 宮川真理さん：女子高生足、というか、メリハリのない足。ズドン。

いいよね。ヨーグルト。（鷹）

（ロボコン0点な人の続き）自分は常に難易度ハードで進んでいた（全シナリオで熟練度アップ）んだけど、ある日、イージーモードで遊んでいる人のプレイを見てびっくり。あからさまに敵の数が違う!! それだけではなく、難易度ハードでは戦艦クラスのHPを持った敵がザコ扱いで登場していたのに、イージーだと普通のザコがほとんどって言うじゃないですか。まさかここまで違っているとは思いませんでした。聞いてみれば、案の定詰まったことなど一度もないと言います。やはり難易度を上げるのは、ほどほどにしておいた方がいいのかもしれません。敵が多いとか、時間がかかるとか、プレイしていて出てきた不満は、結局自分が熟練度を上げていることが原因だったようです。しかし、熟練度が上がると分かっていたら、どうしても上げておかないと気がすまないのです。こういう人って多いのではないでしょうか。おかげで随分苦労していますが、せっかくなのでこのまま突き進みます。一度エンディングを見たあとは、通っていないルートを遊びながら、難易度イージーで遊



▲宮城県 夜霧悠さん：せっかくなので、学生のうちは勉強しておくのもいいと思うのですが……まあ、その人ごとに違いますからね。夢を追いかけ始めるスタート地点は。ファイトです。

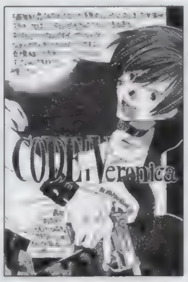




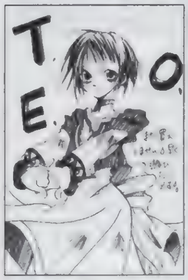
◀岡山県 片北のんさん：どうなるんでしょうか？ まずはもう、時代が違いますが。



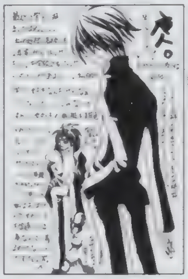
◀岩手県 夢音さん：そうなんですよね。入れ替えって結構めんどうですよね。



◀青森県 くめた夏緒さん：まずはさらに、「デビルメイクライ」でビックリしませんでしたか？



◀福岡県 都築えびさん：情報だけは入ってきますからねぇ。ここはひとつお金を貯めるしか……。



◀石川県 鴻颯さん：最近の不良の人は……どうなんでしょう？ 短ランとかですかねぇ？



◀宮崎県 ひなせさん：公式で男同士があるゲームって珍しいですし。



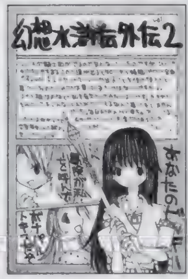
◀宮崎県 若森桃さん：笑。確かにそのシチュエーションはいい感じな気がします。



◀新潟県 ズブロフスキーさん：同じようにギターを弾いているとツメが無くなります。



◀千葉県 ナゾ怪さん：そうなんですよね。あの設定で本格派RPGがないのは悲しいですよね。



◀東京都 まりやまねさん：ヤバイですよね。かなり。自分の好きなキャラが出てくるのは。



◀和歌山県 渡部柚流さん：ぶつかりませんねぇ。まったく。どーん。



◀東京都 バームクーヘンさん：「FFT」の続編は……どうなんでしょうねぇ？ まったくナシ？

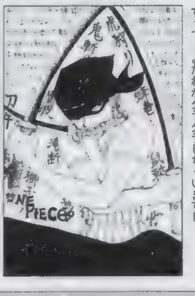


▶千葉県 晴うたりさん：主戦力は主人公にしておかないと。笑。後々ツライですよ。マジで。ファはともかく、カツファンってあまり聞いたことのないような。彼ワガママですからねぇ。

◀神奈川県 船津さん：待ちきれずに買ってくれるといいですねぇ。笑。ってそれは意地悪しろってことになってしまうので、マズイです。いや、仲良くしなきゃなのでアレなんですけど……売れた方がいいですからねぇ。売れれば続編も期待できますし。

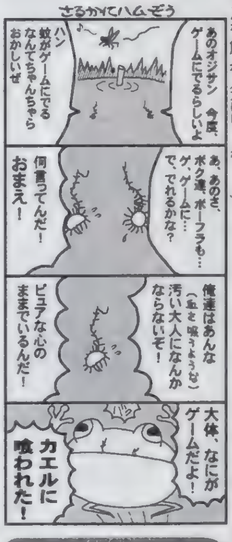


◀栃木県 さんさん：笑。まあ、それはそれでアリというか。女版速水……って怖い感じです。



◀兵庫県 JOKER公爵さん：口で1本はツライですって。よだれがダラダラしちゃいますし。

まんが／風上旬（力には……ねぇ……）



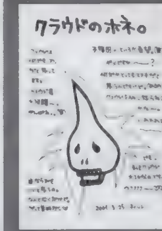
各種コーナー絶賛大募集中なのです!

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆裂。

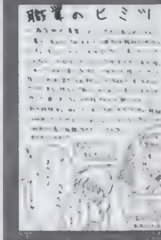
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！かもしれなかったり。



◀[illegible] とにかく、ガランガラン。



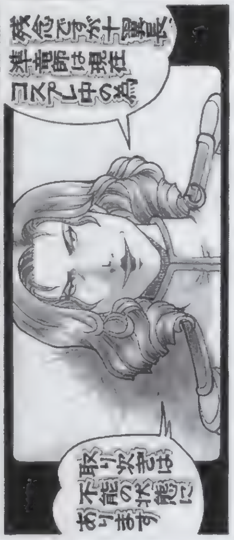
[illegible] ステキです。ほう[illegible]

「職業のひ・み・つ」

新コーナー！ あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！ 学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！ っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！ 何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

賞品説明でーす。今回の決算で各賞品が何ポイント獲得でもらえるかは現在集計中です。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：イロイロ書いてある謎の豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！ その他にも豪華なオリジナルグッズがもらえると思われます！ みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

その昔、俺はバンドをやってました。最初に組んだバンドの名前は、「火星ホッケーズ」でした。しばらくして、新しいメンバーが入ってきて、勝手になんと「グレイ」と改名しちゃいました。マジメなのもいいけど、色モノ系をやりたかった俺は、バイト仲間と「バンバース」という別のバンドを結成しました。「バンバース」も何度か改名しましたが、最終的に「ウインナー5」（5人組）に落ち着きました。が、リーダーがUターン就職し、解散……。「グレイ」のほうは、何度かライブをやりましたが、客が7人しかいなかったこともあったりして（全員、そのライブハウスの従業員だったような……）、失望のままに解散しました。やっぱ「新星ホッケーズ」とかにするべきだったのかもなー。下品ですいませんが実話。　（ぴ）



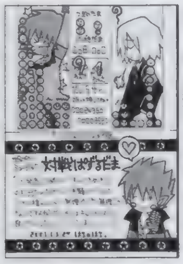
まんが／田中まさし（そこにいるじゃん！三村的笑っこみ・イラスト／NDO）

ランキング発表

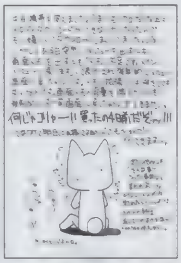
195：猫ノ都りとる
165：H・制作所
155：嘘吐山口
145：蔦タカヒコ
140：天野雪那、緋月紫苑
130：如月りゅうす
125：とうまるい、モモ
120：皐月あひる、
：長谷川かる、ふむな、
：もやし・ザ・伸縮自在
115：リジュ
110：朝月、スっちょん、
：刃霧海
105：天然オリゴ
100：春野ハル
95：水柾珠呂
90：秋山たつみ、蘭丸、
：春生まれ、ひなせ
：マルガリータ
85：あゆ
80：雨宮五月、小野奏子、
：TOMY、望月セツナ、
：フリーホープ、
75：閑久、如月二月、
：白河風華

●70：あやし、おおねここねこ、サチ広、鯖田ユキ、、すだこ、●65：あまぞねす、かんなぎみく、とり、名古屋の妹、ひさえ久遠、三貴由里、夜上真琴、夜霧悠、山田シゲル、遊陽、●60：えんぜるまの、風天、くめた夏緒、クラゲ2号、坂本葉月、潮屋点子、曇石、ちゅうた、船津、●55：淡路ユウイチ、桜滝天音、さんとこ、節弛、仙蛙、飛柳葵、トモナリ、朔良、はにわ、晴うたり、まさよし、真柴晶、みかん、夢音、●50：上太、あずまことね、綾崎涼、楓来らみー、楓月さらら、ぐなぐな、煌天人、佐戸原ひろあ、ズブロフスキー、せんづき千春、惣水楓、高橋まさる、ちるる、津田赤郎、海苔ゴリアテ、福茶、星行乃、宮本みきこ、●45：石英夕子、科蔦かづゆき、亘莉ススム、コーネル、コン助、彩軌彼方、埜々緋ユーヤ、白木桃香、スピッツ犬、チハル、津丸、夏樹あかり、バームクーヘン、深沢的、ポロニウム、水奈亜希、水藤彩己、ラサハン、狼同、●40：亜久羅翔、壱喜、今村カオル、風音ちい、かやのなつき、岸本智、こはら竜架、沢瀬ゆう、JOKER公爵、ジリ貧、滝上アサオ、TUシカ、やぐ敦、流樹、●35：明石知子、ABA、有衛、井ノ原未緒、薫咲ハルヒ、久作、熊沢ゆーや、祥人、皐月なな、さん、島津草一郎、十六夜桜、朱雀あらと、鈴音りん、須巳のこり、タダノ葉山、天海十流、猫智彰夏、NeNe、バカ丸、パコ、林マリヤ、晴野透子、まほろば夢々、まりやまね、萌え萌え萌、闇鳥みなぎ、ゆず太、ろんりめんこ

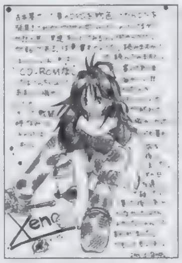
☆30ポイントは23人、25ポイントは31人でした。今回は付録の「攻略ステーション」と、攻略＆設定資料本「電撃ガンパレード・マーチ」のポイントも加えられております。



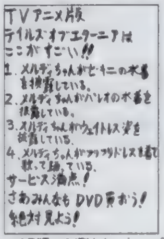
◀愛媛県　春野ハルさん：キャラ展開ってあるんでしょうか？　人気ありますし。



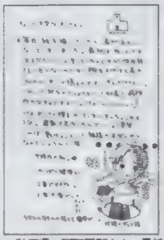
◀北海道　楓橘弥月さん：あるみたいですねぇ。ダウンロードしすぎで×って。



◀宮崎県　なのかさん：買う前で良かったです。悲しいデスもんねぇ。



▲山形県　C4型さん：す、スゴイ！　こりゃ買いですか？　笑。理由に最適。



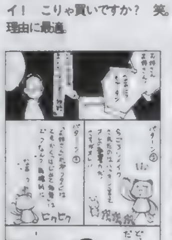
▲秋田県　天野雪那さん：最低限の運動はしないとダメなんでしょう。多分。涙。



▲宮城県　長谷川かるさん：隣りにいたらちょっとウレシイですよね。確かに。



▲千葉県　十六夜桜さん：DPSの人間じゃないと……思います。多分。



▲東京都　祥人さん：パターン③・あそこまで昔と一緒にしなくても……っていうのは？



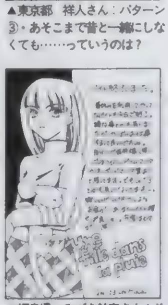
▲京都府　水柾珠呂さん：日本と向こうの感性。その場ごと好きな方を取ればいいと思います。



▲埼玉県　闇鳥みなぎさん：本物は簡単じゃないですよ。ペットじゃないんですから。笑。



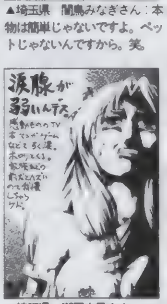
▲北海道　あずまことねさん：ドキドキしちゃいますよね。悪いところがわかってるのって。



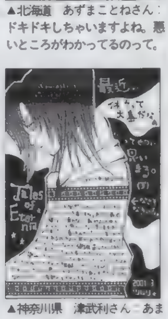
▲福島県　みづき鈴音さん：そうなんです。ヒマとお金は相反するのです。



▲神奈川県　島津草一郎さん：そのままお風呂で足を洗うのがベストでしょう。



▲埼玉県　潮屋点子さん：いいんじゃないでしょうか？　恥ずかしいコトじゃないですよ。



▲神奈川県　津武利さん：あまりにも動かないと貧血系で倒れたりするそうですが……。

読者参加　小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは5月2日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして、戦いが始まった。

「とりあえず、第一段階はなんとかなりましたね」

本陣ではリム、ハーク騎士団長、大賢者様、そしてローディンが次の布陣を組み立てようとしていた（多分）。隊長を任されたらしい冒険者の姿も見える。兵力では圧倒的な数の差があるにも関わらず、士気は落ちていない。かなり強引なやり方だったが、緒戦の強襲が成功したことで、こちらは大してダメージを受けずに敵を退けることができた。敵は当然、帝都を守るすべての門に兵力を分散させると踏んでいたはずだ。

「力量を考えに入れたうえに勝つために考えられる唯一の布陣じゃったな。わしゃ、こういうムチャは大好きだ」

「大好きじゃないわよ。大賢者様は人ごとなんだから。敵にばれちゃった以上、もう奇襲的な戦法は通用しない。相手はカジャラーン軍本隊なんだから。暗黒騎士団以外の紫狼、白鷲、赤杖騎士団員は1／3が反乱軍を離反したようだし……なんとかなるか」

ローディンがなんというか……ここまで情勢を分析できるとは思っていなかった。ハーク騎士団長のセリフは決して誇張ではなかったのだ。

「ふぉふぉふぉふぉ、確かにな。寝返ってきた騎士を隊に加えて再編成せねば使い物にならんが」

「その辺はリムがやってくれるわ。っていうか、できるわよね？　貴方の作戦のおかげで流れは完全にこちらのものだわ。貴方の力を疑う人へのアピールとしてはこれ以上のモノはないもの」

「ええ……大丈夫でしょう。いえ、やって見せます」

茨城県　フルまタ放送さん：



◀熊本県　皐月ななさん：後悔は強くなるために必要です。多分。潰されないように……。

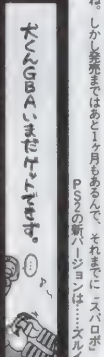
ハードの神様の犬Σ

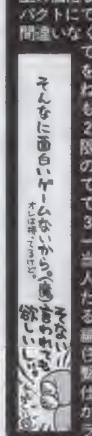
もぅやめました。心に残ったセリフ集。あまり書きすぎるとゴタゴタが起きそうなので自粛です（苦笑）。そういえば、前号の最後に書いた1円パソコンの件ですが、さっそくダイレクトメールがガンガン来たですよ。もぅ、メールアドレスを変えたいくらい。まぁ、ぼくは騙されるほうも悪いと思うので反省しているのですが、未婚者が集まってパーティーをする催し（出会い系？）の電話が来たのには爆沈でした。行くか、そんなの！　アホー！（笑）　　（騙されやすい犬）

GBAが入手できず、意外にいじけているワンワンです。入手した（う）さんが「遊びたいソフトがないから、ちょっと早まったかな」なんて言うのですが、そんな言葉でさえ皮肉に感じるほどです（苦笑）。G'sの元床部（さ）さんは「Mr.ドリラー」を買って楽しそうですし、電車の中でもGBAで遊ぶ学生さんらしき人も目撃し、欲しい度が120%に達しました。今なら波動砲が撃てるし、ワープだって目押しで成功させる自信があります（謎）。うーん、いきなり真田さんが出てきて「こんな事もあろうかと……」と言いながらGBAを出してくれないかな（無理）！　まぁ、買ってしまったら冷めるんでしょうけどね。通勤時間が長いので、暇つぶしに欲しいだけなんですが。待てばもっと色が増えるかな（笑）。さて、我が家のネット環境もフレッツに移行しました。近所のケーブルサービスは帯域が小さいうえに高価なので、まんまとNTTの策にハマった感じ。1200円足すだけでテレホーダイから常時接続になるんだもん。今までADSL等の動向を見ていたのですが、しばらくは来そうもないので諦めました（涙）。むー、いきなりFTTH来ないかね（無理）！　やはり都市圏だけが優遇されているなぁ。次は誰が総理になるのかわかりませんが、インテリな日本人が好きな言葉「IT」に力を入れてくださいませ（笑）。ちょっと話題はそれますが、星界の戦旗IIIを読みました。いろいろ書くとネタバレになってしまうので自重しますが、待たされた割には少々肩すかしだったかな。面白い部分もありましたが、まぁジントくんのお話はこれで終了ということで次が楽しみです　遺伝子はともかく私もアーヴですから（笑）。

★やっぱりね！　出たね！　海外仕様（爆死）！★

playstation.comで33,800円ですか。これが事実上の価格なんでしょうな。結局、集積化の賜でコンパクトにできたぶん、内蔵スペースができたわけで、間違いなく0.18μmルールのチップ内蔵ですな。で、悩んでいます。買い換えるか。だって、HDDを太いケーブルで外付けなんて優雅じゃないですよね。それに、リージョンのあの技（謎）が使えなくてもイイんですよね。輸入総額ないし。というかPS2でDVD観ません（笑）。専用プレイヤーで観るに限ります。ただ、今のPS2は売るに売れない（謎のスイッチを付けてしまった）のでサブマシンとして保管しておくしかないかな。ただ、この期に及んでメモカ別売りなのは勘弁してほしいです。同梱で3万9,800円のほうが嬉しい。とくにはじめて買うユーザーにはね。DVDリモコンを別売りにしたのは当然としても、少々SCEの苦悩が伺えますな。個人的には、PS2のCD－ROMソフトを稼働させたときにうるさい（回転軸のゆがみで騒音が出ているらしい）のが直っていれば即買いなんですけどね。編集部にこないかな〜。ちょっと試してみたい（笑）。何はともあれ、PS2もこれからネットとの繋がりが本格的になってきそう。今はDPS－Dの仕事でモデムを繋げてゴニョゴニョしているのですが、やはりTVの解像度でブラウズするのは少しツライっす。DCを思い出してしまった（苦笑）。





宮田ハム彦、真剣です！

ちょっと前、全国一斉交通安全期間でしたよね。みなさん交通ルールを守りましたか？　期間中、さまざまな場所で警察のマスコットキャラ、"ピーポーくん"を見かけましたが、ヤツに対して素朴な疑問が。彼ってなぜ洋服を着ていないんだろうってコト。よく見ると『ファイナルファイト』のハガーが身に付けていたような皮のベルトだけしか身に纏っていないし…。これって全裸に皮ベルトだけってコトですよね。可愛らしい容貌とは逆に、かなり男らしいキャラなんだなぁと、車を運転しながら思いましたさ。こんな話をライターのZさんに話したら、「なに言っているんですか、ムーミン一家も全員全裸ですよ」と言われました。そういわれると、彼らもスゴイですね。パパは全裸にシルクハットのみ。ママは全裸にエプロンだけ。なんか萌え萌えな衣装ですよね。結果。そんなコトは深く考えちゃいけないコトなんだよなぁってコトを悟りました。　（ハ）

ついにやってきましたゴールデンウィーク。最近やりたいゲームがずいぶんあるし、ゲームしながらダラダラ過ごすのもイイですね。でも久しぶりに旅行っていうのもそそられています。関西方面か北海道にでも行って、夜は温泉に浸かり美味いモノを食べ、昼間はパチンコ＆パチスロのギャンブル三昧っていうのもうっとりです。ダメ？

旅してまでパチスロですか……。（魔）　（ほ）

的には、もう一本くらいは作れそうな気がしますし。ストーリー的な位置付けとしては、「α」が「第3次」、「外伝」が「EX」に対応しているような感じがします。となると、「第4次」に対応する作品があってもいいと思う。そう考えると、あと1本が限界って言い方もできるのですが（笑）。さて、この「α外伝」を遊んでいる間に発売が延びた「ティアリングサーガ」を編集部でちょっとだけ遊ばせてもらったのですが、「スパロボ」と似たようなシステムなのに、ゲーム性は正反対。「スパロボ」感覚で遊んでいると、キャラがコロコロ死にます（笑）。「反撃しなくていいから防御しろ〜」と何度叫んだことか。キャラが死ぬと、2度とゲームに登場しないし。この2本を同時に進行するのはかなり難しいです。同じ発売日じゃなくて良かったですね。しかし発売まではあと1ヶ月もあるんで、それまでに「スパロボ」は終わらせ、「エ○プレム」感覚を取り戻しておいた方がいいですよ。

PS2の新バージョンは……ズルイよね。出ないって言ってたのに。GBAは「ロックマンエグゼ」が楽しいです。（魔）

決算後ちょっと時間がかかりましたが、今回の賞品です。オリジナルテレカ（もしかしたら図書カードになるかもしれません）、Tシャツ、奴隷手帳、オリジナルシール、さらに商品券などがラインナップされています。問題の何ポイントの人～賞品がもらえるのか？　ですが、20P以上となりました。つまり、4回採用されたことのある人は何かしら届くことになります。お楽しみに。さらにさらに、オリジナルで何か作ろうと画策中です。これまたお楽しみに！　実際に使えていい感じのグッズになる予定です。最初はオリジナルパソコン！　とか言ってたら、本気で悲しい目をされたのでやめました。笑。高すぎなのね。　（魔）

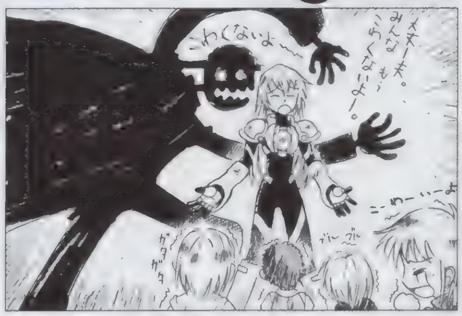
(ハ) さんはUFOキャッチャーが得意みたいです。別にぬいぐるみとか普通のはあまりやらないんですが、キャッチャーの中に大きなサイコロがあってそれをクレーンで掴み、取り出し口に落としたときに出た数字で景品がもらえる……というのを良くやってるみたいです。で、何がもらえるのかというと、ガンプラ。(ハ) さんはマスターグレードのドム×2、旧ザク、サザビー、パーフェクトグレードガンダム……と、かなり稼いでいます。しかし、サザビーを取ってきたとき、編集部の人たちに「百式にすればいいのに」とか「νガンダムのほうがよかった」などといわれていたのがちょいと可哀想でした。定価でいえばサザビーが一番高いのにね。というか、本人が欲しいならいいじゃん (笑)。 (う)

（前のページからの続き）ところで今回、敵のボスがやたら精神コマンドを使ってくるんですが、これがまたやっかいですね。これに関しては賛否両論ありそうですが、個人的には64版のダミーの方がまだ良かった気がします（あれもかなり面倒だったけど）。せっかくダメージを与えても、「ド根性」一発でこれまでの苦労がすべて水の泡になるのは、かなり腰が抜けます。これまでのシリーズにもあったんだけど、今回は数が多過ぎます。後半のボスはほぼ確実に何かしらの精神コマンドを使うと思って間違いないです（難易度イージーの場合はどうか分からないけど）。プレイヤー側は当たり前のように精神コマンドを使っているのですが、敵に使われるとなんとも頭にきますね。『α外伝』をプレイしていると、このシステムがいかに対戦に向かないかが良く分かる気がします。精神コマンド使われると、こんなに頭にくるのかあってな感じで。しかし、あれこれ文句言いながらもず～っと遊んでいるんで、やっぱりこのゲームは面白いです。『α2』、『3』と、しばらく続いて欲しい。ストーリー

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？ (魔)



●手軽に参加したい人は……

HP / つよさ / かしこさ / すばやさ / こううん — 全部を足して[illegible]
キャラクター名 カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト121は「ゴブリン都市の発見」です。大陸南西部アーガリー地方に広がるアーガッシュの森。この暗くジメジメした熱帯雨林のどこかに、ゴブリン王の治める都市があると言われています。事実、この森の周囲は徐々にゴブリンに浸食されており、被害も増える一方。あまりに広範囲に及ぶため、根本的な部分を解決しなければどうにもならないという判断のためクエストが設定されました。まずは先遣隊が都市を探しだし、そしてそこに集中攻撃をかける形で殲滅する作戦のようです。ゴブリン自体はそれほど強敵ではありませんが、敵のテリトリーでの戦いを強いられるため、ツライ戦いになるのは間違いないでしょう。選択は次の3つ。①：先遣隊として都市探索に参加する。②：攻撃部隊先鋒としてとにかく突っ込む（戦士系の職業がお薦め）。③：攻撃部隊後衛として、後方援護に務める。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（179号）発売日の5月25日（消印有効）。あて先は「DPSど121」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の182号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第179号　5月25日発売号：第174号発表
第180号　6月8日発売号：第175号発表
第182号　6月22日発売号：第177号発表

今回のあて先「DPSど121」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

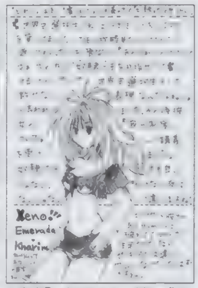
A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士
：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士
：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

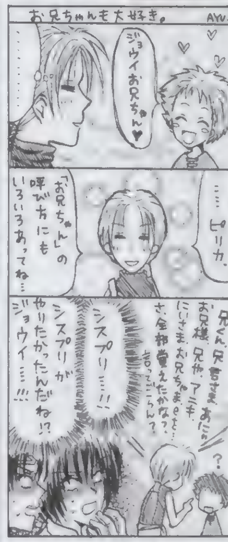
次ページは172号募集分発表



▲京都府　刃霧海さん：大丈夫ですよ。とにかく映像がキレイになってきたので、目立ちますが。

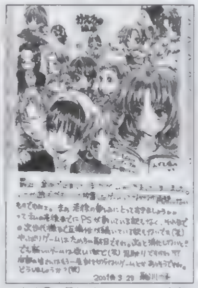


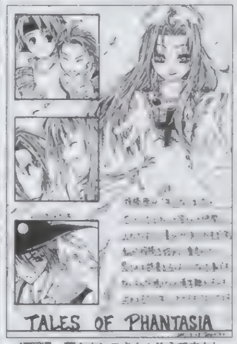
▲宮崎県　なのかさん：当然、債の方です。タイトルについてはまた今度詳しい説明をしましょう。



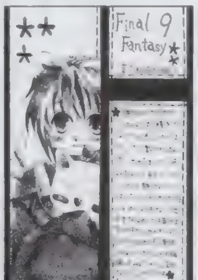
まんが／埼玉県　あゆ（そうだったんですねぇ……12人の妹……）・イラスト／六[illegible]


▲東京都　奈々男さん：なんとなく勢いがあってステキな……気がします。大迫力！

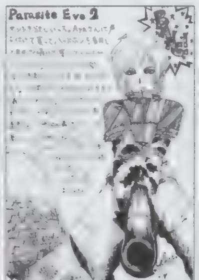

▲宮城県　長谷川かるさん：そうなんですよね。難しいですよね。ED見てないゲーム多すぎで。



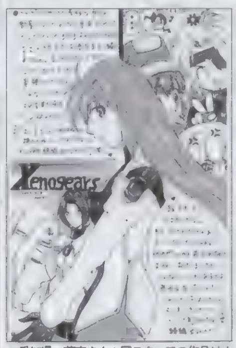
▲福岡県　葛タカヒコさん：そうですよね。誤字あるとそのままですから。辞書は大切。



▲愛知県　小椋凪さん：載ることが目的だとツライですよね。投稿って。描くことが楽しくないと。



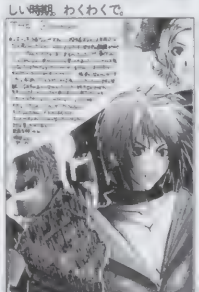
▲兵庫県　JOKER 公爵さん：ありますね。どんなソフトをしてても楽しい時期。わくわくで。



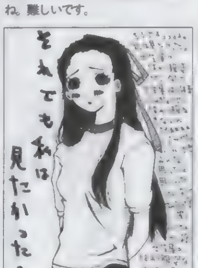
▲愛知県　花音さん：同スタッフの作品はナムコさんから発売されます。期待大。



▲福岡県　天野光さん：おこづかいを使うタイミングって微妙ですからね。難しいです。

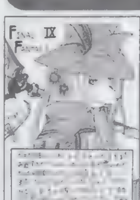

▲栃木県　天無月さん：PS2ではあのグラフィックが当たり前ですからね。スゴイです。

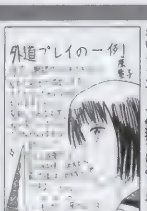

▲京都府　水柾珠呂さん：そんなん言われたらウレシイでしょうね。「あなたのため」っていうのは最強ですよ。



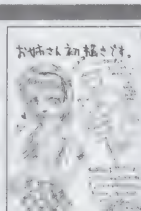
▲岡山県　二丁目ココアさん：ブルマはちょっと最近ないですから……短パンでも良かったですよね。

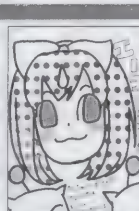

▲大阪府　亜久羅翔さん：自由度高いですけど……ラスボスカットは。笑。潔いですけど。


◀徳島県　F.キミラさん：読み逃しありますよね。どうしても。



◀埼玉県　へラくれすさん：自分の見てないところでって気持ちはありますよね。


◀愛知県　カーバンクルさん：お金は切実ですよね。


◀神奈川県　こうめさん：大抵はうるさいんですけどね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！ 今回の採用はありませんでした。なんとなく寂しいので、よろしくお願いします。笑。そういえば最近はエロイネタがあまりないですねぇ。ってそれを求めているワケじゃないですけど、無いならないでちょっと寂しいっていう。笑。

「バイオハザード　コード：ベロニカ」はデュアルショック２専用……。自分もこの罠に引っかかった１人でした。ＰＳ２に付属のデュアルショック２は、購入２週間くらいで壊してしまい、通常のデュアルショックを使っていたのです。当然、「～ベロニカ」はゲームが始まらない……。他のゲームはまともに動く（それどころか付属の体験版はちゃんと遊べる）ので、初期不良と思い込んでいたら、説明書に「～デュアルショック２専用」の文字が……。その時点で朝の６時（購入日は仕事で遊べなかった）。即座にコンビニでデュアルショック２を買って、コトなきを得ました。しかしこういうとき、コンビニ販売って便利だなぁって思う。でも、そう思うのは年に１回くらいなのも事実でして。　（ほ）

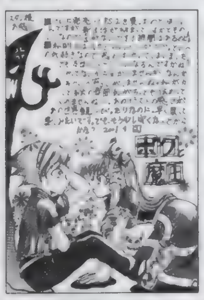


まんが／斉藤和衛（というか、なぜ今「ポポロ」なのでしょう？ 笑）

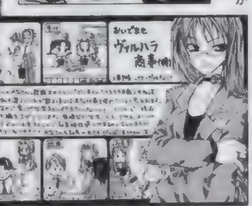


◀福岡県　鷹村世丸さん：無職の場合、自分のステータスを鍛えるのが一番でしょうけど……。


◀宮城県　江本聖さん：お姫様だっこは女の子の永遠の憧れって話が。



◀富山県　ユウキさん：買ってプレイすると判ることがたくさんありますから。



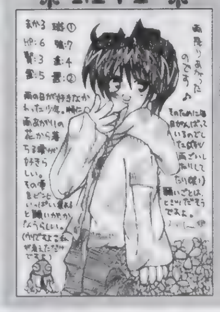
▲福岡県　葛タカヒコさん：自分が楽しみながら働ける場所ってなかなかないですよね。お金とか環境とか……とにかく考えることが多くて大変です。

Nights of Knights

クエストナンバー118発表：172号発表

今回募集のクエスト118は「震えるラグスカイアの子供たち」でした。大陸中央に位置するラグスカイアの街の異変の原因を探求する今回のクエスト。直接的な原因は選択②の、街に隠されていた封印が建物の建設のために壊されたため、呪いが発動したらしいのですが、それだけでは子供たちが震えて、何も語らない理由にはなりません。ただ……その理由は今回のクエストでは解析できませんでした。それだけ古代の呪いは強力だったということでしょうか？

MVP


◀和歌山県　霧雲ゆきさん：今回は選択肢が重要なポイントでした。最初に２を選ばなかった冒険者は圧倒的不利でしたから。さらに選択２を選んだ中でも、術士系のキャラの場合、体力が少ないため、活躍は厳しいようでした。そんな中、ＭＶＰは正統派な戦士系のこのキャラ。ちょっと予想外でした。笑。

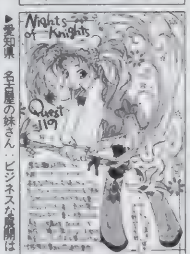
▶埼玉県　あゆさん：スゴイ呪いです。というか、厳しいですねぇ。逆に怖い感じもしますが。



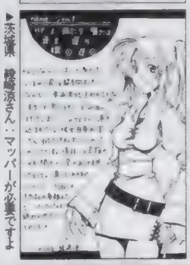
▶埼玉県　桃屋ヒメジさん：コンパスは命綱ですからね。大切です。



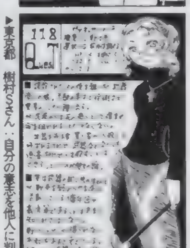
▶愛知県　名古屋の妹さん：ビジネスな展開はどうなんでしょうか？　笑。



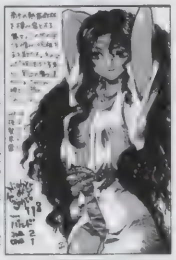
▶茨城県　綾崎涼さん：マッパーが必要ですよね。そんなときは、仲間。



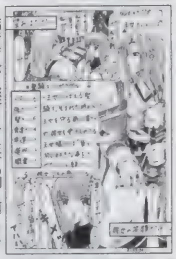
▶東京都　樹村Ｓさん：自分の意志を他人に判らせるのは大変ですからね。



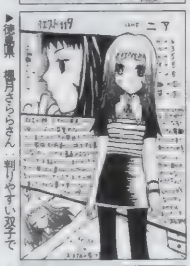
▶大分県　石英夕子さん：呪いって決まると確実に死ですからね。



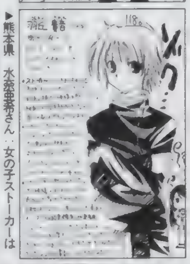
▶福井県　バミ黙呀さん：王女の剣と盾。自ら守り抜く意志が重要ですよね。



▶徳島県　櫻月さららさん：判りやすい双子ですけど……戦い方はすごいそうです。



▶熊本県　水奈亜希さん：女の子ストーカーは男よりも凄惨されているような。



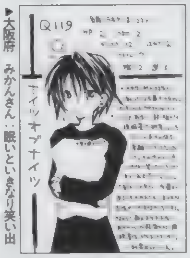
▶北海道　こまさん：金なんでしょうか？　持ち歩きが大変そうです。



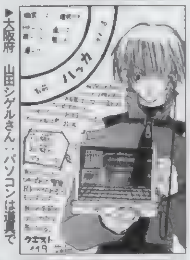
▶栃木県　マルガリータさん：外界に憧れる気持ちは判る気がします。



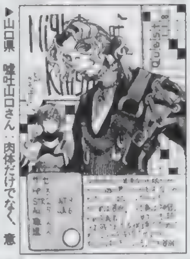
▶大阪府　みかんさん：眠いといきなり笑い出すんでしょうか？



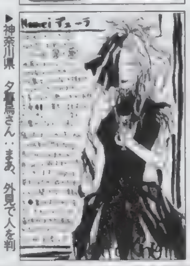
▶大阪府　山田シゲルさん：パソコンは道具ですから。名前は必要ないという意見も。



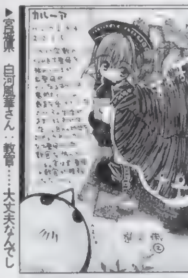
▶山口県　嘘吐山口さん：肉体だけでなく、意志も貧弱なんでしょうか？



▶神奈川県　夕鷹馬さん：まあ、外見で人を判断しちゃいけないってことですね。



▶宮城県　白河風華さん：教官……大丈夫なんでしょうか？　陰謀バリバリですね。



▶兵庫県　モモさん：美しい方が罪なんですけどね。トラブルも起きやすいですし。



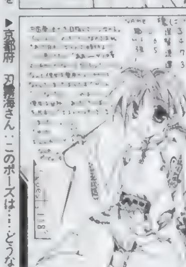
▶岩手県　夢音さん：おちゃめなんですよね。ハート柄のパジャマですか。無口なのに。



▶京都府　水桜珠呂さん：空間を旅するのに方向を確かめないのは……。



▶京都府　刃霧海さん：このポーズは……どうなんでしょう？　えろーんな感じです。



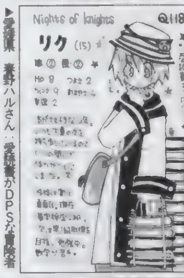
▶東京都　望月セツナさん：すでに必要とされてる気もしますが……。



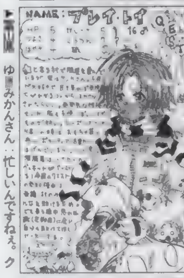
▶兵庫県　相楽龍姫さん：吸血鬼だってイロイロな人（？）がいるわけで。



▶愛媛県　霧野ハルさん：受験者がＤＰＳな冒険者は……笑。うれしいんですけどね。



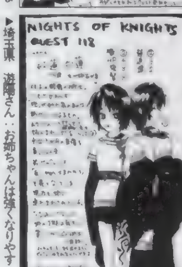
▶富山県　ゆ■みかんさん：忙しいんですねぇ。クリスマス以外も。



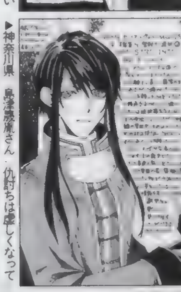
▶福岡県　葛タカヒコさん：力がないと何も出来ませんからね。まずは自分の力を付けることです。



▶埼玉県　遊陽さん：お姉ちゃんは強くなりやすいですからね。



▶神奈川県　鳥津辰凪さん：仇討ちは虚しくなってしまうんですよね。時間がかかると。



ルの届いた「ティアリングサーガ」もやりたい。むっはー！　まさにゲーム天国。やり放題というか、やりつくせなーい状態。ＧＷはまさにゲーム三昧決定だな。マジで。「ＧＴ３」もあるしね。さて、Ｄ５０３ｉを買ったことですし、ｉモードのゲームがどんなもんか、イロイロと試してみました。が……惨敗。というか、ダメすぎ。金払う価値ないよ。たとえ３００円でも。笑。メールゲームとか、携帯端末向けのゲームもあるんだけど、システムとして稚拙すぎ。なんか、片手間で作ってるっていう展開が見えていやーんな感じ。まあ、携帯のキーボードでチャットできちゃうような人はバッチリなモノもあるのかもしれないけど……うーん。オレはゲームするならＧＢＡでいいや。笑。でもあと３～５世代で携帯ゲーム機に負けないゲーム機能を持った携帯電話が登場しそうだなぁ。ＲＯＭカセット方式とかで。まあ、その前にソニーはポケステ内蔵の携帯を作ってくれ。「どこいつ」専用でもかまわないから。　（魔）

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は4019でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはなし！　ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

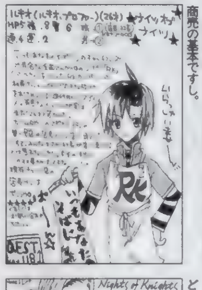
大量に始まりましたね、新番組。おかげで当落を決めるために録画した番組をチェックするのが大変でしたね。とりあえず、録っておくものと見るだけ見るもの、あと見なくていいものを分類しないといけないですから。「デジモンテイマーズ」今のところの一押しはコレです。いままでのデジモンからは内容的にリセットされての再出発ですが、最初の1、2話は小中千昭氏が脚本を書いていただけあって良くできてました。3人のテイマーのデジモンに対する温度感の差がどうなっていくのか楽しみです。1年間掛けてお話を進めていくオリジナルのアニメはなかなかないし、デキのいいものとなるとなおさらなので楽しみです。そういえば、同じ日曜日の「コメット」さんは、ちょっとヘンで楽しかったです。（ち）

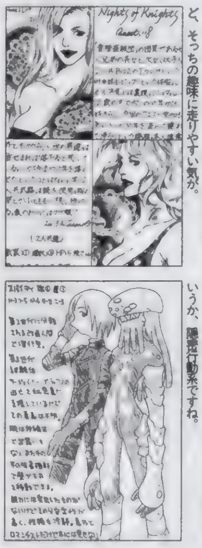
今クールのドラマは「ムコ殿」で決まり！ もう、若い女の子のハートを掴むのが上手いよね。あの女プロデューサー（名前忘れちゃった）さん。なんちゅーか……「カバチタレ」とか「HERO」のように戦うお話ではないけれど、グッときちゃう展開にはなりそうだ。あと、スマスマの特別編「ショートムービー」の草彅香取バージョンも面白かったなぁ。中でも「バスジャック」は良かった。犬を抱いたムツゴロウさんは反則だけど。ビデオ撮り忘れちゃったよ。あうあう。再放送してくれないかなぁ。DVDで発売でもいいから。でと。ゲームは……モバイルアダプタGBを買いました。でも稼働してません。「ポケモンクリスタル」始めるか。「セガガガ」の限定版も来ました。ヤッパリ注文してたんだ。オレ。早速「もったいない！」という声を無視して、Tシャツを着たり、システム手帳を使って飽きたりしてます。ゲームは……まだやってません。だって……そんなヒマあるなら「PSO」もやりたいし、「スパロボ」「ロックマンエグゼ」、さらにサンプ











◀岡山県　閉久さん：呪い殺すことに慣れてしまうのは……スゴク重いですよね。

◀京都府　保科葵さん：動きやすい格好で刀は理にかなっていてカッコイイです。

◀京都府　緋月茉苑さん：解読できた瞬間に呪文が発動したら怖いような。

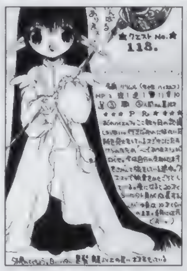
◀東京都　夜人さん：小売業って楽しいですからね。商売の基本ですし。

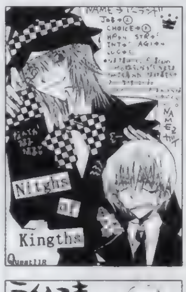
◀神奈川県　タダノ葉山さん：そういう人であるほど、そっちの趣味に走りやすい気が。

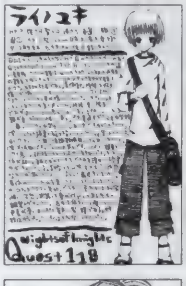
◀大阪府　雨宮五月さん：スゴック系の能力……というか、隠密行動系ですね。













◀山口県　鳴海彗丸さん：どんな呪いがかかってるが判らないワケですし。

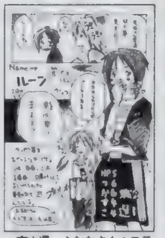
◀大阪府　鶴田ユキさん：冬を越すのが大変そうです。1人で行動するんでしょうか？

◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：心は子供で身体は大人なんですね！　逆コナン。

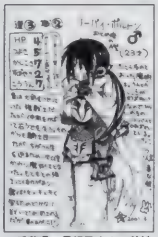
◀北海道　百瀬まなさん：どれくらい前から収入がないんでしょうか？

◀山梨県　水瀬彩己さん：キライナ人がたくさんいるようで……人当たりよくするのは大変そうです。

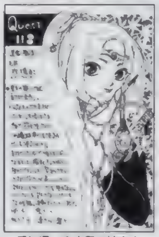
◀神奈川県　津武利さん：判りにくくなってしまうのは仕方がないのでは？



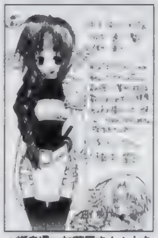
▲富山県　ふむなさん：ステキな能力です。いいですねぇ。



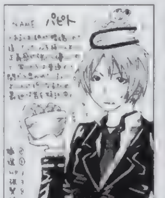
▲千葉県　星行乃さん：前線で戦えるのは大きいです。



▲愛知県　名古屋の妹さん：ちょっとカワイイです。



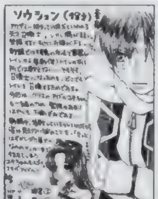
▲福島県　加藤昴さん：小さな音も聞こえそうです。



▲佐賀県　陸生アトリさん：動きは正確そうですが。



▲新潟県　とりさん：お金なんて紙切れですからね。



▲宮城県　長谷川かるさん：女の子の前だと……。



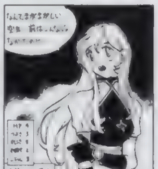
▲神奈川県　雨宮ユタカさん：建築家とか？



▲大阪府　ちゅうたさん：あてもなく世直し？



▲東京都　皐月あひるさん：スゴイ厳しいです。



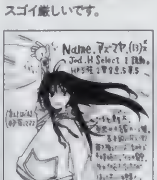
▲東京都　祥人さん：正統派の衣装ですよね。



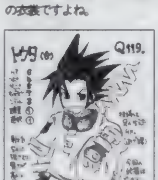
▲埼玉県　宮崎あさみさん：うるさくなりますね。



▲秋田県　煌天人さん：速読。覚えてるんでしょうか？



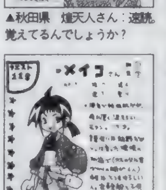
▲京都府　緋月茉苑さん：愛犬がいい感じです。



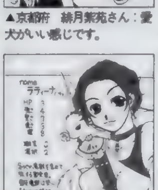
▲京都府　アユタカさん：卵はちょっと怖いです。



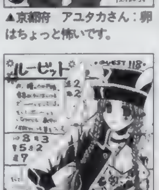
▲北海道　TOMYさん：そばに置いておきたいですよね。



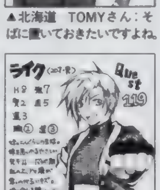
▲神奈川県　芝さん：いいお嫁さんになるんですよね。



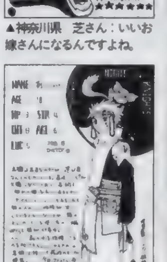
▲大阪府　朔良さん：胸が邪魔っぽいですよね。



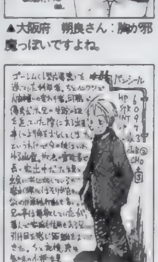
▲兵庫県　晴野透子さん：ニンジンさえ確保できれば。



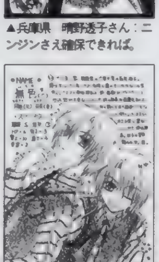
▲秋田県　須巳のこりさん：男らしいような……。



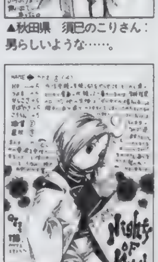
▲栃木県　なるき勇太さん：運び屋の方が楽しそうです。



▲神奈川県　鶏肉焼売さん：難しそうです。



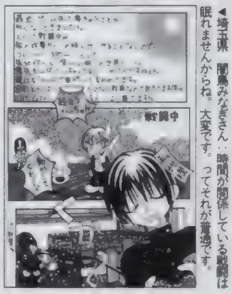
▲青森県　紀狼一貴さん：なんとなくイヤな十二支一家。



▲神奈川県　小野美子さん：それはそれでいいですよね。



まんが／神奈川県　鳥海飛風（恵まれてませんね。かなり）



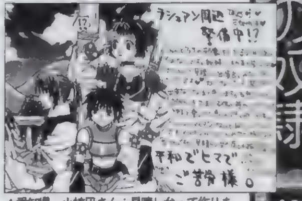
◀埼玉県　閒島みなぎさん：時間が関係している瞬間は眠れませんからね。大変です。ってそれが普通です。



◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：動きがもう少し自然になると完璧な気がします。



◀北海道　あずまことねさん：楽しいですよ。素直に。ダンジョンマップは見にくいですが。



▲愛知県　小椋凪さん：見晴し台って作りますよね。って男の子の場合ですけど。木の上の隠れ家とか。ちゃんとしたモノを作るのはスゴク大変なんですよね。

でもって引き続き今期のお気に入りアニメですが、「ノワール」ってノワールものか？　と思わせておいて本当にそうだったようです。とりあえず三石声の金髪さんがナイスでしょう（笑）。要チェックですね。「魔法戦士リウィ」はソードワールド世界の話なんで、ファンというかまぁロードスファンの自分はOK。JCスタッフらしいテンポのギャグも好きなんでいいですね。「新白雪姫伝説プリーティア」は主役キャラがヘンでいいです。内容的には佐藤順一監督久々の「セラムン」的内容かな？　ながらで見てしまったので改めて見直してみたいところです。ほかにも「ソウルテイカー」とか「G狼動風」とか「Z.O.E」とか、取りあえず見ておこうって作品は多かった感じです。（ち）

さて「GT3」ですがスゴイです。日頃RCGに興味のないオレでさえ、なんとなくプレイしたい気がしてきます。とにかくグラフィックはもうたまらんす。遠くから見てると実写だもんねぇ。もう。ほとんど。車のディテールの細かさもうれしいし。ハンドルコントローラは……置く場所っていうか、設置する場所が無いのでいらないけど。コントローラで十分。これで自分好みのカラーリングやレタリングできたり、オリジナルのエンブレムを描けたりしたらいいのになぁ。「AC2」みたいに。車種が「GT2」よりも少なくなってしまったらしいんだけど、オレはようわからないのでいいや。マンガに登場する有名なヤツさえあれば。笑。とりあえず、(ハ)の車（HONDA ステップワゴン）が無いのはイタイなぁ。 (魔)

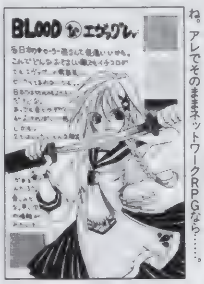


まんが／静岡県 ボーダーG（分かり合えるんですよね、ヤッパリ）

ゲームソフト激論座談会！

「新型のPS2ってどこが違うんですか？ っていうか、リモコンは別売り？ 値上げ？」北海道 クロードチアリさん：

魔：うぃっす。値上げです。実質。えーっとねぇ……オープン価格ってことだけど、プレイステーションドットコムから届いたメールによれば新型PS2は¥38,900。
う：えーっとこれまでは……。
ち：最初のPS2は¥39,800で大容量メモカ（¥3500）付き。で次の仕様がDVDリモコン（¥3500）付きで同じ値段の¥39,800。
魔：とまあ、¥1000安くなってるけど……それじゃメモカもリモコンも買えない。リモコンはいらないけど、メモカは欲しいよなぁ。
う：じゃあ、新しいPS2を買うのはソンなの？
ち：そうでもないですな。というか、そうでもないのが悔しいところ。笑。新型PS2はこれまでのPS2と中身がまったく違いますからな。
魔：そうだねぇ。北米版と同じでHDを内蔵するスペースが用意されているって……明らかに今後の主流ってことだもんねぇ。いくらソンでも、新バージョンを買った方が後々便利だろうし。
う：外付けするとうざいからねぇ。ケーブルとか。ACアダプタも▼



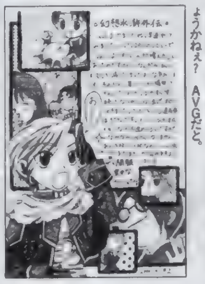
◀宮城県 ミストさん：コスチュームが売りですからね。アレでそのままネットワークRPGなら……。

いるんでしょ？ 外付けの場合。
魔：いや、まだ仕様が公開されたわけじゃないから判らないけど…去年の発表会で見た限りだと、そんな感じ。
ち：新型は明らかにその辺がスッキリしてそうですからな。
魔：まあ、実際に今回のPS2で進化してステキなところは、HDをぶち込む穴があいたって部分だけだから、HDユニットや、対応ゲームが発売されるまで買わないってのがいい対応策だと思うんだけど……。
ち：ってそれはこれまでにPS2を持っている人がさらに買うことを前提に言ってますな。
う：まだPS2を持ってなくて、HDユニットが発売されるまでにプレイしたいゲームがある人は？
魔：しょうがないから買うしかないんだよなぁ。実際。いくら内部が素晴らしくなっててもメモカがあった方がウレシイだろうし。
う：もっと安くならないのか？
ち：まあ、今回、こんな変な価格変更があったワケで……画期的！と言えるような展開にはならないかも。
魔：7月19日って発表されてるPS2初の大作RPG「FFX」発売の直前にさらに値下げ！ とかしないだろうなぁ。どう考えても。
ち：黙っていても売れますからな。
魔：ちゅーかさ、「GT3」のためにPS2を買おうと思っている人は確実に新型PS2を買わな▼

いといけないわけじゃないですか。
う：間違ってないけど……なんか納得いかんすな。
ち：PSの時は新仕様が発表されるたびに確実に安くなっていったんですがなぁ。

「PS2のソフトってどうなんですか？ なんかそろそろ、レベルとか判ってきました？ その辺が明らかになってからPS2本体を買おうと思ってるんですけど」奈良県 ムーリックさん：

う：あ、この人もさっそく買おうと考えてる。笑。
魔：でもそうだよ。発売後1年経ってなんとなく安定したかなって時期だしね。
ち：でもソフトはかなり練り込まれてきましたな。遊べるソフトもかなり多くなってきましたし。
魔：そうだね。特に「GT3」はスゴイよ。選べる車種は少ないけど6台のモニターと6台のPS2を用意して、iリンクケーブルとハブで繋げば、ゲーセンの様な環境で対戦ができちゃうんだもん。
う：スゴイっすな。さらに専用のハンドルコントローラもいい感じです。編集部の触りましたが。
ち：グラフィックなんて、アーケードで実際に稼働しているソフトよりもクオリティ高いですからな。
魔：6人対戦って……もうムチャクチャだよね。実際に6台ずつモニターとPS2を集められるかっていうと難しいんだけど、それこそ、学園祭とか、何かのイベン▼



◀福岡県 戸上さん：ボリュームは……仕方ないんしょうかねぇ？ AVGだと。

トとかでみんなで盛り上がるためにちゃんとセッティングすれば、かなり熱いよ。マジで。
う：それは楽しそうだ。家で練習できるのもいい感じ。
ち：いい時代になりましたな。笑。PSでもキラーソフトが発売されるたびにそう思ってたけど、今回はなんとなく感無量。
魔：この6人対戦可能とかって、アーケード展開を視野に入れた仕様なんだろうねぇ。ソニーは今後、アーケード方面もやってくぞって発表してたから。
ち：セガとナムコと手を組んでってヤツですな。
魔：まあ、まだそれほど形にはなってないけど、こういうソフトがメインになっていくのは間違いないよね。って質問のPS2のソフトの状況なんですが、遊べるし、楽しいソフトもたくさん出てきてます。なので、このソフトがプレイしたい！ って思ったなら、値段は上がったけど、新型になって仕様的にも安心だし、いい時期かもね。
ち：私ならまだ待ちですな。もしも現時点でPS2を持ってなかったら、「GT3」がどんなにプレイしたくてもガマンしますな。
う：なんで？ 7月とかになっても値下げはないんじゃないの？
魔：まあねぇ。新型だからね。バグとか出たら困っちゃうしね。
う：なんか慎重。というか、臆病。
ち：それはそれでアリ。

特選 なんだかイカスグッズ大紹介

ウォレスとグルーミット

今回紹介するのは、TVCMなどでおなじみの「ウォレスとグルーミット」です。これは、もともとイギリスのアニメーション制作会社・アードマンアニメーションズで作られたクレイメーション（粘土人形アニメ）で、発明家のウォレスと彼の飼い犬・グルーミットが繰り広げる、賑やかな日常が描かれています。現在3作品が公開されており、その愛らしいキャラクターと、粘土で作られたとは思えない滑らかな動きが話題となりました。これらの作品は、現在ビデオ、LD、DVDで発売されていますので、興味を持った人はぜひご覧になってみてください。ほのぼのできること間違いなしです。また、キャラクターグッズもマグカップやフィギュアといった定番ものからエッグスタンドやキッチンペーパーホルダーなどの台所用品まで、さまざまなグッズが発売されていますよ。

●公式ホームページ
ウォレスとグルーミット
http://global-rights.co.jp/WandG/

愛こそすべて

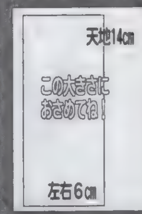
私の○○時間をかえせ〜！ アイテムロストの恐怖から解放される日も近い……（ゴ）

そろそろ「PSO」の「2（バージョン2）」が発売されますね。なんでも、アイテムロストかなくなるとか。知り合いには、この「2」が出るまで（レアアイテムを持っているから）オンにはつなげないって人もいますから。早く発売してほしいものです。レアアイテムもたくさん増えるみたいですしね。しかし…「1」をプレイしている人と「2」をフレイしている人はオンで一緒に遊べるんでしょうか？ ちょっと疑問……。

お笑い 4コマ道場

DPSとはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！ (魔)

4コママンガ(いや、3コマでもOKなんですが)随時大募集中！ 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！ こりゃもう、送らないとソンだね！ ソンというか送ると得！ いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！ 毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！





話なだけにですねぇ！」。一体なんの話だ？ と思い前の席を見てみると、そのサラリーマン男性は、携帯電話で話し中。「……いやぁ〜、ですからねぇ！」どうやら仕事の話らしい…。それにしても、サラリーマン中年男性って、携帯電話で話しをするときになんで大声なんでしょう？ 結構多いよね？ などと考えていると、手元のマンガ世界の中では「三平クン」が巨ベラを見事な釣技（ちょうぎ）でバンバン吊り上げていました。「うっひょ〜〜！ 入れ食いだぁ（三平クン）」。楽しそうだなぁ……三平クン。まぁ、隣りでしゃべりまくるカップルと、対面に座る音漏れ肌グロ女と、大声携帯サラリーマンに挟まれるっていう、滅多なことでは味わえない環境で、ある意味楽しいけど（笑）。——電車の終点より3つほど前の駅で、その4人は下車していきました。残された私以外は誰もいない……ふと、手元のマンガを見ると、なんと三平クンがなにやらヤバイことに!! こりゃイカン！ 三平クンが○○！ 負けるな!!! (ヨ)

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

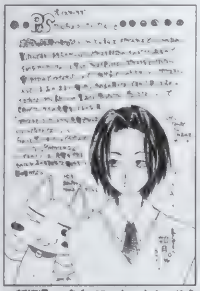
最近ふと、どうでもいいようなことを考えてしまいます。街を歩いていると妙に腕組みをして歩いている女性が多いような……。この間たまたまそう思って見回すと4人の人が同じように腕組みしていました。「寒いからかなぁ？」とも思ったんですが、そんなに寒くない。何故でしょう？（笑）つーか。いきなりそんなことを疑問に思う私自身が不思議といえば不思議ですが。ちなみに、東京都内より、千葉の実家のほうがちょっと寒い（笑）。両国にいたときの格好で実家の中をうろうろしているとそう思います。真冬でもそんなに寒くなかったのに。お、そういえばゴールデンウィークどうしましょう？　今年、一般企業などは平均7連休らしくてちょっとうらましい。まぁ、平均ですけど（笑）。

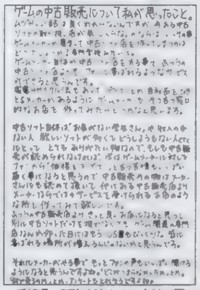
この間、最終電車に乗っていると隣りに二人連れのカップルが座ってきた。二人はあまり会話もなく、しばらくだまっていましたが、15分後くらいに話し出し始め、駅を通りすぎることにドンドン盛り上がって声も大きくなってきました。別に聞きたくもないんだけど、こううるさいとイヤでも耳に入ってきます（話題の内容は忘れた）。そして、駅に停車すると、新しく人が乗ってきて、向かいの席に座ります。その人は、髪を茶パツに染めて、肌をこんがりと焼いた若い女性。ヘッドホンステレオからは「シャカシャカ♪」と女性が聴いている音楽の音が、かなり漏れていました。最終電車なので、私と隣りのカップル以外は、あまり人がいません。なのでカップルの話題が止むと、その「シャカシャカ♪」がよく聞こえてきます。「ペチャクチャ」&「シャカシャカ♪」。なんとうるさいことか……（笑）。そんな騒音の渦巻くなか、マンガ文庫の「釣りキチ三平」を読んでいると、次の駅で中年のサラリーマン風の男性が乗車してきました。「はい！　そぉ～ですねぇ～！　昨日の話が

PS拡張計画

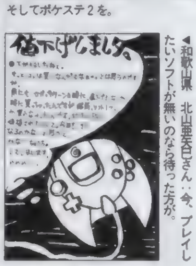
そういえば新型のPS2が出ましたね。HD内蔵可能タイプですか。メモカ付いてないってことは、実質値上げなのかねぇ？　（ち）

ＰＳ２に合わせたわけではないのですがＡＤＳＬに申し込みました。でももう１月以上も音沙汰なし。ＡＤＳＬモデム不足は深刻らしいと聞いていましたが、想像以上ですね。もしかするとＵＳＥＮのＦＴＴＨサービスの方が先に来てしまったりするかもしれません。100ＭＢＰＳの回線速度ですから、パフォーマンスは圧倒的ですね。さすが光。将来のネットゲーム環境を見据えると、断然ＵＳＥＮなんですがね。ＰＳ２のブロードバンドアダプターも恐らく、武蔵野市へのＵＳＥＮサービス開始と近い時期に発売されるでしょうからね。悩み所です。ここ数年はそんなんばかりか？

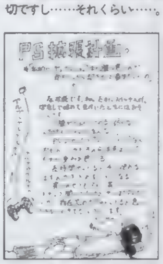

▲新潟県　ズブロフスキーさん：そういう欠点は何とかして欲しいですよね。そしてポケステ２を。



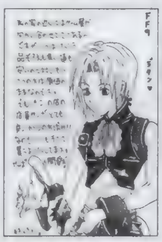
▲愛媛県　天海十流さん：自社で買い取り。返品制度ですからね。中古は大切ですし……それくらい……。

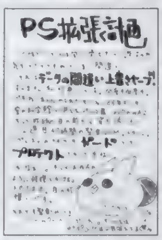


◀和歌山県　北山亜矢巳さん：今、プレイしたいソフトが無いのなら待った方が。



◀千葉県　斎保楽・Bさん：ダメな人はかなりいるみたいですね。


◀徳島県　F・ミキヲさん：そういう対応ひとつで店は選びますよね。

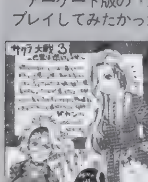


◀東京都　バームクーヘンさん：PS2ならやろうと思えば出来るんですけどね……。

他機種のことも話したい

引っ越しの際に３ＤＯをどうしようか迷ったのですが、結局持っていくことにしました。「セーラームーン」の格闘ＡＣＴで一番デキのいいものが３ＤＯ版ですから（笑）。（う）

アーケード版の「ガンダム」見てきました。ホントはプレイしてみたかったんですが、人がいっぱいいたのでできませんでした。見た感じは「動きの軽やかなＰＳ２版「ガンダム」」。とりあえず知らない人同士がチームを組んで戦うとちょっと厳しそう（笑）。自分がいくら頑張っても……ねぇ。夏ぐらいにはＤＣに移植されるらしいですから楽しみにしていましょう。さて、自分でも何でこんなにハマっているのかわかりませんが暇をみては遊んでいる「ＰＳＯ」。新しいダウンロードクエストはレアアイテムをもらえるというのでさっそくプレイ。なんとか頑張ってチェーンソードをゲット！　よかった。



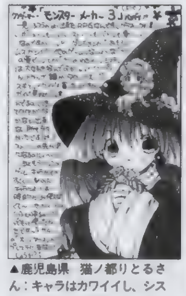
▲愛媛県　如月二月さん：萌えていますか。パリですからね。ボンジュール。

クソゲーマー万才

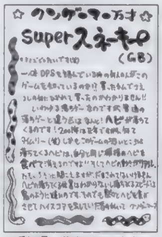
実家に引っ越しました。通勤時間が10分から１時間半に。とほ。（う）

引っ越しのため、部屋を片づけていたら部屋の隅やら普段目の届かないところからいろいろゲームソフトが発掘されました。まぁ、懐かしいソフトだったり、なくしたと思っているものならいいんですが、２本目だとちょっと悲しい。どうやら発売当初買ったのはいいけど、しばらくしてやりたくなって、また買った……というパターンらしいです。自分が買ったかどうかを忘れるなんて……いや、きっと探したけど見つからなかったから買ったに違いない。でも、ＳＳ版の「センチ」が２本あるのはご愛敬。開けてもないし。

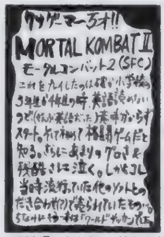
しかし、「センチ」は唯一持っているのを承知で２本目を買いました。ものすごく安かったってのもありますが……まぁ、なんとなくです。そのくせ、最近発売されたＰＳ版も欲しいとは（笑）。風の噂では12人全員のヒロインに会わなくてもハッピーエンドを迎えられるとか。ＳＳ版ではとりあえず12人と知り合わなければハッピーエンドは見られませんでした（知り合ったあと別れてしまえばいいんですけど……それもなんか可哀想で）。でも「今週はあそことあそこに行って、来週は……」と予定を立てるのもちょっと楽しかったり。しかし、移植までかなり時間がかかったワリにはＳＳ版とＰＳ版は、あまり違わない。もうちょっといろんな要素が追加されると思ったのに。ヒロインが主人公の名前を呼ぶとか（さすがにボイスまでは期待しないが）、グラフィックが増えるとか。ちなみに「センチ」の絵はイメージイラストより、ゲーム中の絵のほうが個人的に好きなり。



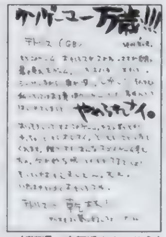
▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：キャラはカワイイし、システムもシッカリしてましたし。



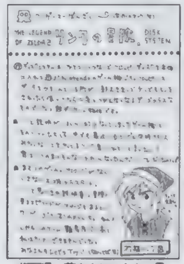
▲愛知県　葵志はるめさん：そんな中でもゲームをヤリ込む。大事です。



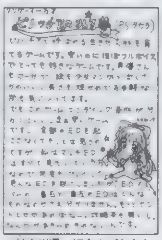
▲栃木県　さんさん：泣きますね。編集部なんかでは大笑いだったんですけど。

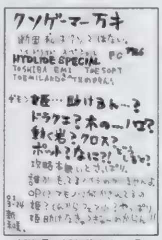


▲新潟県　幸田透さん：そうなんですよね。やめられないんですよね。

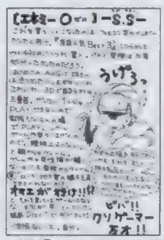


▲福岡県　葛タカヒコさん：最後の敵が自分で強いんですよ。本当に。いいゲームでした。


▲神奈川県　初音みづきさん：難しいです。確かに。編集部の資料も見あたりませんでした。



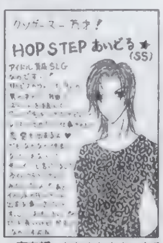
▲新潟県　新和美さん：「スペシャル」は日本初の家庭用ＲＰＧですからねぇ。



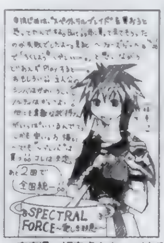
▲埼玉県　まゆこさん：でもその値段なら……ってトホホですか。トホホですね。



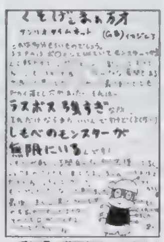
▲神奈川県　金松の松の方さん：それはもう……笑。お金を貯めないとですね。



▲東京都　ちたんとさん：あるんですよね。アクセスさえってゲーム。キャラを愛せれば……。



▲青森県　岬竜虎さん：いけてる部分も多いんですよね。武将の数も多いですし。



▲愛知県　蓮辺結さん：なんとなくそのウンザリ加減がステキです。敵の数が多いと……。


▲大阪府　今村カオルさん：しかし「ドラッケン」は語り尽くすことができません。



まんが／兵庫県　モモ（あの格好は素晴らしいですからね。とにかく）

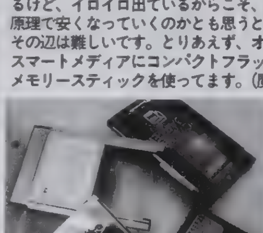
雑学の王子様

テーマは、今まさに私が食べたいので「アイスクリーム」。暖かくなると甘い物を好まない私でも食べたくなってきますが、昔はおいそれとは食べられない高級品でした。（だ）

現在のようなアイスクリームが誕生したのは、16世紀のイタリアで硝石を使った冷却技術が開発されてからのこと。たちまちアイスクリームは欧州中で人気となりましたが、日本に登場するのは明治２年（1869年）まで待たなくてはなりません。もっとも、それ以前の万延元年（1860年）、勝海舟ら遣米使節団がアメリカ政府の船中で、すでに日本人はアイスクリームを体験済で、使節のひとりであった柳川当清が「柳川日記」に「味はいたって甘く、口中に入るるにたちまち溶けて、誠に美味なり。これをあいすくりんという」と記しています。その味を求め、自身も２度の渡米を行ったといわれる町田房蔵によって、日本で初めてのアイスクリームの製造販売が行われ、横浜で「あいすくりん」として登場しました。しかし、小さな器に盛られた１杯が２分、今に換算すると５万円から10万円という高額。そのため、鹿鳴館での外国人接待用メニューに加わる程度で、庶民には浸透しませんでした。比較的、庶民的な色合いを帯びるようになってきたのは明治35年（1902年）。銀座に、資生堂薬局によってアイスクリームとソーダ水の製造販売を行う「ソーダファウンテン」（現在の資生堂パーラー）が開業されてからのこと。しかし、いぜん高級品であることには変わりなく、アイスクリームソーダ１杯の値段は25銭でした。同時期、氷砂糖水が２銭だったことを考えるとやはり高級品だったようです。結局、アイスクリームが一般に広く浸透するのは戦後からでした。では次回！

パソコン買って何をする？

今回のこのコーナーは外部記録メディアについて。最近はイロイロと種類があって、もうたまりません。統一して欲しい気もするけど、イロイロ出ているからこそ、競争原理で安くなっていくのかとも思うと……その辺は難しいです。とりあえず、オレはスマートメディアにコンパクトフラッシュ、メモリースティックを使ってます。（魔）


◀次々便利になる世の中。心も結構満たされてマース。

とりあえず……市販されている有名なメディアでは、ＳＤカードくらいかな。使ってないのは。なので、これについてはよく判りません。判る各メディアの比較から。

スマートメディア：薄くてペラペラでイマイチ頼りないメディア。実際、頻繁に抜き差しするような使い方をしそうなら、このメディアを使っている機材はやめておいた方がいいかも。ちょっと曲げたらパキッと使えなくなってしまった過去アリ。

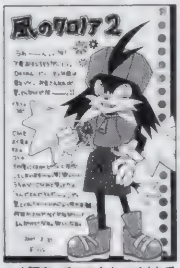
コンパクトフラッシュ：スマートメディアよりも分厚いけど、信頼性は高い。容量も大きいし。現在のオレのメインのデータバックアップはこれでしてます。

メモリースティック：コンパクトフラッシュと同じく、固くて厚いので信頼性は高い。でも、容量は少ないしバリエーションに乏しい。ソニーだけど……。今後はＰＳ２とのリンクとかもあるのかな？

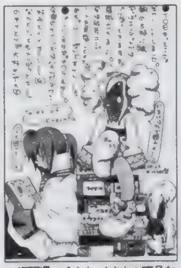
ＧＢＡは結局買えませんでした。発売日の翌日、近所のローソンで２次予約を受け付けていたのを見かけたのですが、その受け渡しが４月の中旬。いくらなんでもそれまでには買えるだろうと思って予約しなかったら、４月中旬になっても全然売ってませんね。読みが浅かったですか。ひとまずは取りたてて遊びたいゲームはないのでまだ買えなくても余裕なんですが、編集部の購入率の高さ（発売日にはそこかしこにＧＢＡで遊ぶ人の姿が……）を見ると、乗り遅れた感は否めません。今の品薄状況だと、見かけたら買うという程度の気持ちでは当分買えないかもしれませんね。どっかで予約でもした方がいいのだろうか。新色が出たら、本気で考えよう。　（ほ）



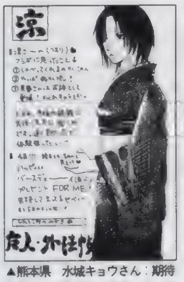
まんが／香川県　H・制作所（学生さんは……エロイ系が多いですから）・イラスト／岩[illegible]さとみ



▲大阪府　チハルさん：バイトですかねぇ。ヤッパリ。働かなければ手に入りませんし。



▲福岡県　うらも・Aさん：下品なネタがお好みなんでしょうか？　笑。楽しいですよね。



▲熊本県　水城キョウさん：期待しちゃいますよね。どうしたって。発売も延期してますし。



▲埼玉県　ラサハンさん：神話が面白くなるゲームですよね。とにかく神様イッパイですから。



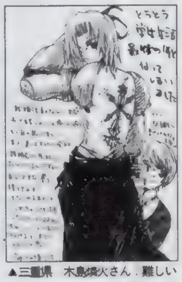
▲京都府　刃隠寿さん：寝ずゲーするとやり込んだ気がします。集中するから？



▲東京都　栗[illegible]晴佳さん：末永く、なんとなく楽しんでもらえるのが一番うれしかったりします。



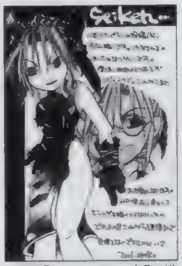
▲埼玉県　えむさん：ACTが苦手な人にはツライ部分も多いですよね。楽しいんですが。



▲三重県　木島[illegible]火さん：難しいですねぇ。でも焦らずに自分のペースで。後悔しないように。



▲宮城県　夜輝悠さん：変わりましたよね。最初のは……でしたけど。期待できそうです。



▲三重県　あきらさん：自分の描きたいときに描けばいいんだと思います。OKですよ。



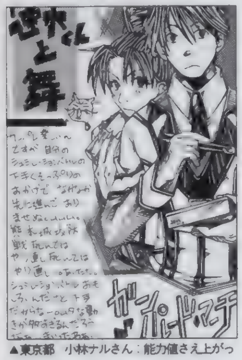
▲福島県　藤代てるとさん：出来ないモノは出来ない！　って気がしてきますよね。



▲京都府　水柾珠呂さん：どうなんでしょうねぇ？　とにかく大きいですからねぇ。賢いし。



▲愛知県　曇石さん　いつもはアレなのに……ってなると、言葉の重さが違います。



▲東京都　小林ナルさん：能力値さえ上がってくれば……どうにか……なりません？



▲大阪府　バカ丸さん：カワイイですよね。とにかく。難しい謎も多いですけど。



▲愛媛県　春野ハルさん：いいゲームなんですけどねぇ……。日本よりも外国向け？

▶神奈川県　ひさえ久遠さん：色っぽい声でささやかれたらっていうのは女子全員の夢でしょうから。いつでも王子様を待っているわけです。





◀神奈川県　[illegible]さん：今更ながらプレイしようと思うと、ソフトが見あたらなかったりして。で、ベストを買っちゃったり。笑。さらにメモカも無くて買っちゃったり。ちゃんと部屋を掃除しないとですね。



◀栃木県　[illegible]さんさん：その辺を隠せるのが実際の人間関係なんですけどねぇ。ゲームでは見えてしまう辺りが楽しいっていうか。だからこそ出来ることも多いですしね。実生活でも知りたい……でも自分のは知られたくないっていう勝手な考え。



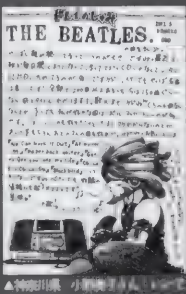
▲埼玉県　程ヶ谷マコさん：自分の思う通りにキャラをくっつけるのは究極の技ですからね。笑。

奴隷の趣味

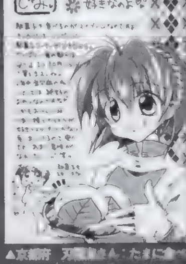
自分の好きなことに熱中して、さらに社会的にも認められるのって最高なんでしょうか？　走るのが好きでオリンピックで金メダルとか……。多分、金メダルを取るまではいいんでしょうね。でも取った後は……なにかと問題もあってつらそうです。（魔）

「[illegible]の[illegible]味は格闘技です。元々プロレスを見るのが好きで、空手を始めたんですが、かなりいい[illegible]まで行ってたんですけど、なんか[illegible]囲の期待に耐えられなくて[illegible]めてしまいました。今は違う格[illegible]技やってます。なんか、[illegible]味と言い切れるウチが一番いい様な気がします。オレのように、次第に闘争心が萎えてしまう人っていると思うんですよね。難しいです」神奈川県　[illegible]さん：

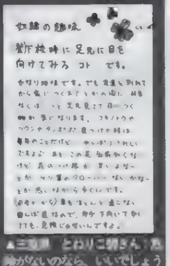
そうなんですよね。好きで勉強している人って多いと思うんですよ。でも、親とか周りの人[illegible]が[illegible]し[illegible]も[illegible]って、イヤになってしまうとか[illegible]と思うんですよね。[illegible]ていると[illegible]は気が付かないんですけど、[illegible]に付いてくる[illegible]るさくて……。特に日本は結果に「だけ」うるさいので特にプレッシャーになっている気がします。ねえ。



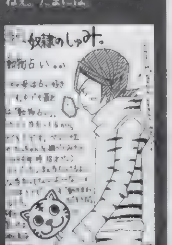
▲神奈川県　小[illegible]さん：[illegible]



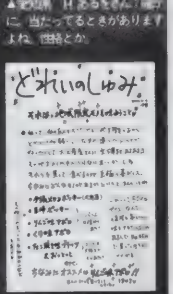
▲京都府　刃[illegible]さん：たまに[illegible]



▲三重県　とねりこ[illegible]さん：危険がないのなら、いいでしょうねぇ。たまには。



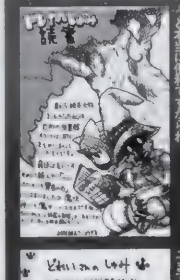
▲[illegible]県　Hあるるきさん：[illegible]に。当たってるときがありますよね。性格とか。



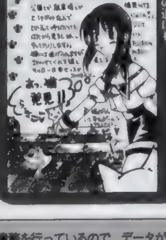
▲愛知県　花音さん：地方に行ったときのお楽しみですから。[illegible]土産にもいいですし。



▲神奈川県　[illegible]さん：[illegible]人が[illegible]



[illegible]と本当に便利ですからね。



◀神奈川県　深沢的さん：[illegible]ここまでの道にも……。

と、クリアしたときにレアアイテムがもらえます。クエスト自体は簡単なんですが、隠しルートに行くための方法がなかなかわからず大変でした。ちなみに私はノーマルでプレイしてチェインソードをもらいました。でも私のキャラはフォースだから装備できない……（涙）。まぁ、オンラインでファーストキャラのハンターに渡せばいいんですけど（笑）。あと、噂では別の難易度でプレイすればまた違ったアイテムをもらえるとのこと。ホーリーレイとかインフェルノバズーカだったらいいなぁ〜。でも、そうするとあまりレアアイテムじゃなくなりますね（笑）。それはそうと、セカンドキャラもそろそろレベルが100になります。そうすると今度はサードキャラ……5月（発売日が延びてしまった）に発売予定の「Ver.2」が発売するまでにもうひとキャラ育てられるかな？　今度はやっぱりレンジャーかなぁ？　でもアンドロイドだとテクニック使えないし……うむむ（すでにレイキャシール前提・笑）。（う）

DENGEKI DO

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：ゴールデンウィーク進行とは関係ないですか？　なんだかいいなぁ。ズルイなぁ。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスターなの？　本当に？　もうコーヒー煎れてくれないの？　トホホ。

■だいめいくん：「セガガガ」ですか。電撃ＧＢＡで仕事をしているにも関わらず……本当にいいの？

■ゴータくん：ＤＰＳ唯一の超スーパーゲーマー。でもちゃんと仕事してください。そんなんばっか……。

■ぴかりんくん：もっと（ゴ）を怒ってください。さっきも怒ってましたが。ガンガン行ってください。

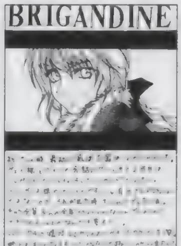
またしても「スパロボα外伝」。なぜか編集部では「∀ガンダム」のソシエを育てている人が多い。というか、担当している私とライターくん2人、ゲーマーくんの計4人ともメインとして使っています（笑）。しかも乗せているユニットがV2ガンダムや某隠しユニットなど……その優遇っぷりといったら……。ちなみに私はデンドロビウムに乗せてます。おかげでコウは初期レベルのまま（涙）。まぁ、バニングは使ってますが。しかし、それにしてもこのソシエの人気ぶりは一体……女性キャラならほかにもいるのに。セリスとかプレシアとか……よっぽどプルのほうが強いだろうに。とりあえずこれ以上言うと記事規制に引っかかりそうなので（笑）「外伝」の話はここまで。で、寝る暇を惜しんで遊んでいる「PSO」。とりあえず床部でハマっているのは私と（ヨ）さんだけになりました。（タ）さんは「Ver.2」が出るまで」休養するようです。それはそうと新しいダウンロードクエストやりましたか？　イーアクセスのクエストです。このクエストをプレイして隠しルートへ行く

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。



▲愛媛県　春野ハルさん：よろしくお願いいたしますなのです。ガンバってます。


▲広島県　岸本智さん：頭の上にブータは……重いでしょうねぇ。とにかく。首が……。



▲静岡県　葉月江吏さん：大河ドラマありますからね。戦闘に時間がかかりますが。

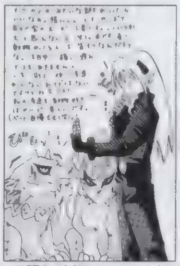

▲高知県　サチ広さん：昇進マニアっぽいですからね。彼は。笑。コツコツと昇進。


▲東京都　奈々男さん：たまにいますからね。超カッコイイ、レイヤーさん。

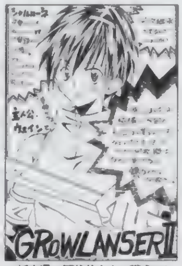


▲東京都　とうまるいさん：シバムーは確かにミヤムーな感じです。最近……聞きませんねぇ。


◀栃木県　ぐなぐなさん：スゴク難しい気もします。その夢。笑。「宇宙へ行く」よりも……。


▲大阪府　友能さん：カワイイですよね。休日の過ごし方としてはレベル高いです。


▲愛媛県　きっさんさん：食事くらいはちゃんとしたいですよね。戦闘で中断……。



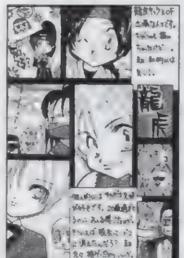
▲栃木県　諏佳礼さん：戦うのにミニスカはねぇ……。見せたいんじゃなければやめた方が。

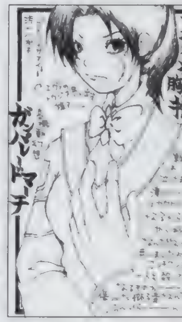


▲神奈川県　深沢的さん：さて、今回から「2」の情報が露出し始めました。楽しそうですよ。

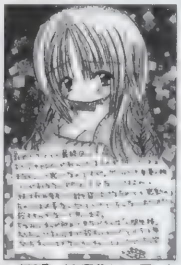


▲愛媛県　如月二月さん：体験版にもはまれるのが最近の主流なんでしょうか？

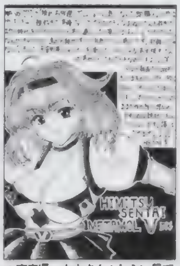

▲神奈川県　狼司さん：どこに行ってしまったんでしょうねぇ？　今後は……どうなんでしょう？



◀埼玉県　梶ヶ谷マコさん：突然ですからね。突然、雰囲気も重くなりますし。

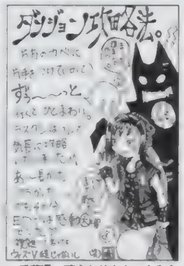

▲宮城県　白河風華さん：死にすぎなのはアレですよね。キチンとお話の一部になってれば……。


▲広島県　風音ちいさん：その人ごとに楽しみ方が違いますからね。兄妹もいい感じです。

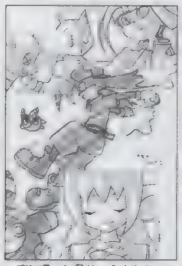


▲青森県　上太さん：ねらい目ですよね。若本さんは戴宗さんがこれまたぐーっときます。

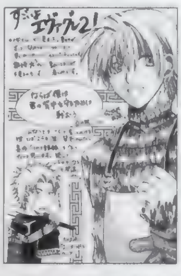

▲長野県　ささきいちいさん：お話かなり盛り上がってます。イロイロ発掘できますし。



▲千葉県　晴うたりさん：ぐるぐるしなければどうにかなりますよね。大変ですけど。

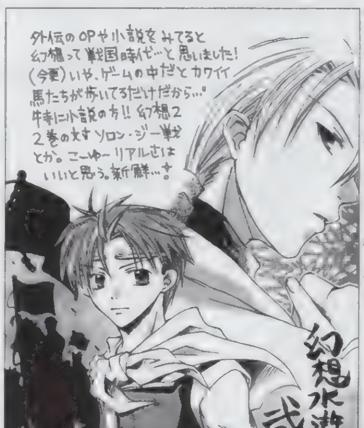

▲高知県　如月りゅうすさん：スピード感は素晴らしすぎです。ハイスピードですよね。


◀千葉県　もんちっちさん：そういうことって多いですよね。誰かのEDでお腹イッパイって展開。


◀福岡県　緋ケ崎しいなさん：なんとなく、PS2でネットワークRPGに一番近い気がします。自由度とかちゃんと用意して。



▲秋田県　天野雪那さん：スゴイ筋肉だと思うんですけどね。鎧着て戦ったりするわけですから。そもそも騎士は馬上にあるような。槍とかも使えるハズですよね？



◀岡山県　閑久さん：戦場の風は血なまぐさいものですからね。戦いではいつでも何人もの人が死んでいるワケですから……。ゲームではそこまで判りませんし。



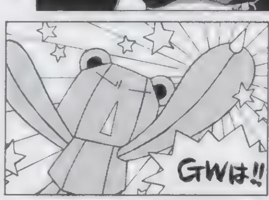
◀京都府　井ノ原未緒さん：ツボな人にはもうたまらない……ゲームというか、環境ソフトなんですよね。多分　簡単に意中の人と仲良くなれるわけですし。



◀福島県　ゆべしさん：ストーリーが……かなり強引なんですよねえ。木に選ばれたからって突然言われても……。

ハガキの描き方はあなた次第!

そして……新しい伝説を生み出すためのハガキテクニックがあるのです。そのテクニックは壮麗にして苛烈。さらに見るモノすべてを震えさせるという伝説のテクニック。そう、それがハガキ神拳なのです！　って胸に傷のある男が登場しそうなので、あまり突っ込みませんが、ハガキで指を切ったことのある男が生み出した数々の技が基本になっています。笑。1分間に1センチの線を引く方法、イカス目の描き方、パースの崩し方……超実践的。日●ンの美子ちゃんよりも実践的。思わず知りたくなりますよ。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが 50円切手をおはりください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

(株)メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.177」係行

住所	都道 府県 〒	
氏名		☎ ( )
電子メールアドレス		

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

・黒の筆記用具ではっきり書いてください。

【記入例】 0 9 3 0 7 0 1 2,2 5 4

【1】 【2】 【3】 【4】 才 【5】 【6】

【7】 【8】 【9】 , , 【10】 【11】

【12】 ゲーム名 　　　機種名

【13】 【14】 【15】 【16】 本

【17】 持っているハードの ○ 印を塗りつぶしてください

1 PS　2 N64　3 DC　4 サターン　5 SFC　6 GB　7 GBカラー　8 ワンダーS　9 ネオジオポケット　10 ポケットステーション　11 ビジュメモリー　12 パソコン　13 　14 PSone　15 　16 GBアドバンス

【18】 , ,

【19】 , , 【20】 ,

【21】 ゲーム名
ゲーム名

【22】 , , 【23】 【24】 , 【25】 , 【26】

【27】 , 【28】 【29】 本 【30】 【31】 【32】 【33】

ここにはなにも書かないでください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

電撃PlayStation Vol.177

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答(数字は右詰めで記入してください)、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。
しめ切りは5月24日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】「電撃オンライン」(http://www.dengekionline.com)は見ましたか?
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
【12】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【13】【12】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど) ⑤おもちゃ屋
【14】【12】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他
【15】【12】のソフトを攻略するとき何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他
【16】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買いますか。
【17】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2 ⑭PS one ⑮ワンダースワンカラー ⑯ゲームボーイアドバンス
【18】買おうと思っているゲーム機を【17】の一覧から3つまで選んでください。
【19】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.208・209)から選んでその番号を3つまで書いてください。
【20】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.208・209)から選んでその番号を2つまで書いてください。
【21】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【22】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃GBアドバンス ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通DC ⑧ファミ通64+アドバンス ⑨月刊ファミ通Bros. ⑩週刊ザ・プレイステーション2 ⑪週刊ドリームキャストマガジン ⑫HYPERプレイステーション2 ⑬Nintendo Dream ⑭Nintendoスタジアム ⑮ゲームボーイアドバンス マガジン ⑯月刊アルカディア ⑰Vジャンプ ⑱ゲーム批評 ⑲Game Wave DVD ⑳その他
【23】インターネットは利用していますか?
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない
【24】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか? 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④(iモード端末以外の)携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で ⑥ドリームキャストで ⑦プレイステーション2で
【25】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは主に何のために利用していますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【26】【23】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか?
①はい ②いいえ
【27】【26】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用してみたいと思いますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【28】プレイステーション2は買いましたか?
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【29】あなたが持っている、プレイステーション2のソフトの本数を教えてください。
【30】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない
【31】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どの会社のものですか?
①NTTドコモ(iモード) ②NTTドコモ(iモード以外、PHS含む) ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他
【32】【31】で①を選ばれた方に質問です。iアプリのゲームサイトを使ったことがありますか?
①使ったことがある ②使っていない ③これから使うつもり ④知らなかった
【33】「AIBO」を知っていますか?
①知っていて、ぜひ買いたい ②知ってはいるが、高いので買えない ③知ってはいるが、ほしいとは思わない ④知らない

Vol.177 記事リスト

Vol.174 プレゼント当選者(敬称略)

①「MissingBlue」グッズセット
西村唯(熊本県)
②ドラマCD「テイルズ オブ エターニア」FINAL LEVEL+サイン入り台本
田中千恵(神奈川県)牛嶋咲美(愛知県)
③「レスキューヘリ エアレンジャー」置時計
伊藤信行(秋田県)越智勝志(千葉県)安達聡(大阪府)
岩下泰祐(兵庫県)小林知寛(岡山県)
④「首都高バトル0」店頭用体験DVD-ROM
伊藤元宏(埼玉県)五十嵐一紀(新潟県)
⑤「MissingBlue」BIGキャラポスターセット
加藤和哉(青森県)
⑥DVDビデオ「新・美少女i」発売記念QUOカード
斎藤渡(宮城県)久米邦人(千葉県)中山健太(神奈川県)
加藤友美(愛知県)野本昌彦(広島県)
⑦「機動戦士ガンダムF91」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」2枚組QUOカード
吉永安宏(北海道)大津文明(大阪府)益倉清美(大阪府)
三原智之(兵庫県)田中均(福岡県)
⑧PS2ソフト「風のクロノア2~世界が望んだ忘れもの~」
大川雅人(北海道)山川達男(東京都)村田浩志(京都府)
⑨PS2ソフト「光速谷川将棋」
島田登(新潟県)杉浦裕(滋賀県)高田雅史(岡山県)
⑩PSソフト「実況ゴルフマスター2000(コナミ ザ ベスト)」
須田芳信(東京都)青田祐二(静岡県)安達雅也(長野県)
山崎正樹(大阪府)島田耕治(愛媛県)
⑪PSソフト「ベースボールシミュレーションIDプロ野球」
村田勇(岩手県)米倉当麻(茨城県)土井辰哉(岐阜県)
戸田淳(兵庫県)石田幸一(長崎県)

読者PRESENTS

【電撃プレイステーション Vol.177の読者に贈る】

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.146の注意書きどおりにアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは5月24日(消印有効)。当選者の発表は6月8日発売の本誌Vol.180にて行います。アンケートの回答内容は、当選落選には一切関係ありません。正確に記入してください。

1 『Love Songs アイドルがクラスメ〜ト』グッズ福袋



◀人気イラストレーター・きみづか葵氏がキャラクターデザインを担当した恋愛ＳＬＧ。その特製グッズをいっぱいに詰め込んだ福袋です。

（提供:ディースリー・パブリッシャー）

2 『トゥルーラブストーリー3』特製QUOカード



◀ヒロイン４人のイラストもかわいいクオカード。提携のコンビニ、CDストア、ドラッグストア、ファミレス、ガソリンスタンドなどで使用できるプリペイドカードだ。

（提供：エンターブレイン）

3 エイベックスネットワーク特製ストラップ



◀CDやDVDなどをリリースする、音楽業界の雄・エイベックスのロゴをデザインしたストラップだ。

（提供:エイベックス）

6 『BATTLE GEAR2』特製マウスパッド

（提供：タイトー）



▲公道を舞台に走り屋たちの熱いバトルが展開するRCG。そのイメージイラストを使用した、特製マウスパッドをプレゼント！

4 隔週刊トレジャー・ストーン2号・3号セット



▲読めば宝石、鉱石の知識がみるみに身につく、教養シリーズ。宝石の原石も毎号付いてくるこの本の２号、３号を１冊ずつセットで。

（提供:デアゴスティーニ）

5 『アーマード・コア』2001 SPECIAL DISC



▶３月に行われた『AC2』公式大会の模様をあますところなく収録したDVD。上級者のテクは必見!!

（提供:フロム・ソフトウェア）

7 『SPIDER-MAN』&『X-MEN MUTANT ACADEMY』体験版



◀人気のアメコミをゲーム化！アメリカンヒーローたちをその手で操ってみよう！

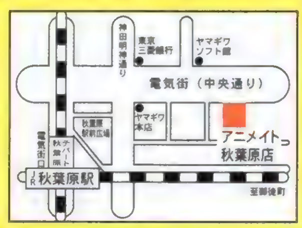
（提供：サクセス）

8 「アニメイト秋葉原店」リニューアルグランドオープン記念ゲームグッズセット

3名

４月25日に移転グランドオープンした、アニメイト秋葉原店。新店舗はなんと、地下１階、地上７階のビル１つがすべてアニメ＆ゲームなどのグッズで埋めつくされた秋葉原ならではの大型店!!　このグランドオープンにあたって、人気の『幻想水滸伝Ⅱ』グッズをセットで３名にプレゼント。

（提供：ムービック）





PS&PS2ソフト

9 『ビートマニアⅡDX 3rd Style』

PS2　3名



▲『ビーマニⅡDX』のアペンドもついに第３弾が登場！

（提供:コナミ）

10 『ESPNウィンターXゲームズ スノーボーディング』

PS2　3名

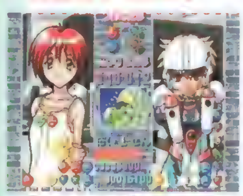


▲PS2の表示能力が可能にした超リアルなスノボゲーム。

（提供:コナミ）

11 『ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま』

PS　3名



▲『ときめき２』のヒロインたちが『ぱずるだま』で対戦。

（提供:コナミ）

12 『プレイで覚えるシリーズ7 プレイで覚えるTOEIC TEST 語句でるでる1700』

PS　3名



▲TOEIC試験対応で、遊びながら英語力も身につくぞ！

（提供:ナガセ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。

アニメイト秋葉原店：住所　東京都千代田区外神田4-3-2／TEL　03-5209-3330／営業時間10:00〜19:00


SUCCESS
©2001 SUCCESS ©1999 FORTYFIVE
45 XLV
協力:東京都交通局
PlayStation®2
SLPM-65032
5月10日発売
標準価格5,800円(税別)
オーライ!
誰でも楽しめる
"バス運行シミュレーション"ゲーム
PlayStation2 で登場!!
BUS
東京バス案内(ガイド)
今日からキミも運転手
ODAIBA GUIDE MAP
ガイドマップモード
ストーリーモード
チャレンジモード
旅行券10万円、図書券5万円、CD券3万円、
東京バス案内(ガイド)オリジナル バス共通カードがもらえちゃう!!
東京バス案内(ガイド)発売記念
ダブルキャンペーン!
東京バス車窓コンクール
実施中!!
日常身近なバスの車窓から見える「思い出」を募集します。応募コースは3部門です。詳しくは店頭のチラシ、またはサクセスホームページ内「東京バス案内(ガイド)」をご覧ください。
HOME PAGE http://www.success-corp.co.jp/
さらに素敵なプレゼントが!!
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか 四国スパーでもお求めになれます
但し一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい
発車ボーイズ
ポカスカジャン(WAHAHA本舗)

DENGEKI SOFT STATION



- ▶ こもっち
- ▶ 魔剣 爻
- ▶ サイレントヒル2
- ▶ リモココロン
- ▶ 牧場物語3 ハートに火をつけて
- ▶ バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 その他

イラスト／戸部淑



PSだけでなくポケステやｉモードでも遊べる新感覚ゲーム登場！

あいの○○つくりゲーム

こもっち

自分の“ＤＮＡ”をもとに、「こもっち」を作って育て、さらに多くの人とコミュニケーションも楽しめる！ 新感覚のゲームなのだ!!

PS ETC こもっち	夏予定	▶ビクターインタラクティブソフトウエア ▶￥4,800
		▶MC（15ブロック） PS（15ブロック）

自分のDNAから電子チャイルドを作っちゃおう！

『こもっち』は、いくつかの質問に答えて自分のＤＮＡ（情報）を作成し、それをもとに作られた電子チャイルド「こもっち」を育成していくゲーム。それだけではなく、ポケットステーション（以下ポケステ）やｉモード携帯電話（以下ｉモード）に「こもっち」を入れて持ち歩き、ほかの人とコミュニケーションして遊ぶこともできるのだ！ 第一報となる今回は、これまでのゲームにはない『こもっち』の楽しみ方を、その育成方法を中心に紹介していくぞ！



こもっちってナニ？

自分のＤＮＡ（パパ）とほかのＤＮＡ（ママ）をかけあわせることで生まれる電子チャイルドが「こもっち」！ 人の数だけＤＮＡがあるように、そこから生まれる「こもっち」も多種多様なのだ。

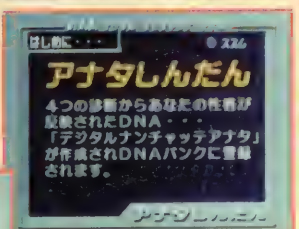


ゲームの流れ

ここでは、このゲームの遊び方を流れにそって紹介していくぞ。「こもっち」と一緒にいられるのは、誕生（学校入学）から卒業までの３年間（ゲーム中の時間）。そのあいだ、愛情をそそぎ込んで育てていくのだ。

1 質問に答え自分のDNAを作ろう

まずは、ＤＮＡを作成。自分のＤＮＡを作るために、いろいろな質問に答えていくのだ。その内容は、誕生日や血液型から、心理テストまでさまざま。





◀▲合計99の質問が用意されている。その答えが自分のDNAに反映されるぞ。

2 DNAをかけ合わせてタマゴを作る

質問に答えてできた自分のＤＮＡと、ほかのＤＮＡでタマゴを作ろう。ＤＮＡ同士の相性がいいと、優秀な「こもっち」が生まれやすい。





◀▲ＤＮＡは、ほかの人からもらうこともできるぞ。

こもっちはいろんな場所で育てられるぞ!!

「こもっち」は、PS、ポケステ、iモードの3つで育てる（遊ぶ）ことができるのだ。それぞれの育て方をチェックしていこう！

PSでこもっち

「こもっち」はまずPSで育てることになる。育成のコマンドは右で紹介している4つ。それぞれのコミュニケーションを「こもっち」と取ることができるぞ。また、ゲーム時間はPS上でのみ経過していく。ポケステやiモードを使って育てる場合は経過しないぞ。





見た目のかわいさにメロメロ!?

はなす

[illegible]



せいかつ

[illegible]

べんきょう

[illegible]



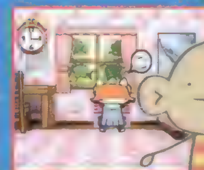
あそぶ

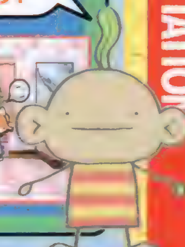
[illegible]



ぼくたちと一緒に楽しく遊べるっち！

「いっしょにあそぶ!」を選ぶと、ミニゲームの「ダルマさんがころんだ」が遊べる。けっこう難しいが、勝つと親密度が大きくアップする。





ポケステでこもっち

「こもっち」はポケステにダウンロードして育てることもできる。PSで育てるよりは選べるコマンドは少ないが、ポケステ上では時間設定がないので、好きなだけ「こもっち」を育てられるぞ。



◀ポケステでも愛らしい動きで楽しませてくれるぞ。



ポケステのミニゲームは
★フルーツフラッシュ
★神経衰弱
の2つの記憶力ゲームだっち！

あそぶ

[illegible]

はなす

[illegible]

じょうほう

[illegible]

iモードでこもっち

iモードを使っての遊びができるのも、このゲームのウリの1つ。今回はまだ詳細が判明しなかったものの、右のような内容が予定されているようだ。PSやポケステとはひと味違う遊び方が用意されているぞ。

こもっちを育てる

iモードでも「こもっち」を育てることができる。iモードならではのシステムもあるようだ。

芸能人のDNAを配信予定

芸能人のDNAを配信するサービスを予定。人気グループ・アルフィーの高見沢俊彦氏が参加予定だ。

大会も開催予定

育てた「こもっち」を参加させて、さまざまな競技で競わせる全国大会も開催される予定だぞ！



はやく遊ぼうっち！

3 そしてこもっち誕生!!

タマゴをかえすと「こもっち」が誕生する。このときパパとママの苗字のどちらを名乗るのかと、将来なりたい職業を選ぶことになる。



◀自分のDNAを受けついだ「こもっち」が誕生!!

4 愛情たっぷりに育てよう！

誕生したら、すぐに入学することになるぞ。頭がいい、スポーツが得意、など「こもっち」の特性を見極め、長所を伸ばしてやろう。



◀▶PSだけでなくポケステでの育成も大切！

5 旅立ち！ そして…

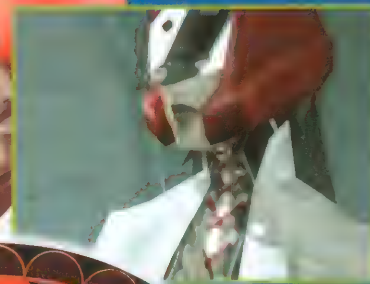
ゲーム中の時間で3年間たつと、学校を卒業し、「こもっち」の旅立ちとなる。ここまでどう育てたかで、プレイヤーの親としての評価が判定されるのだ。



◀はたして、キミの育てた「こもっち」の将来は…!?

善悪を超えた究極の力――"魔剣"が発動する!!





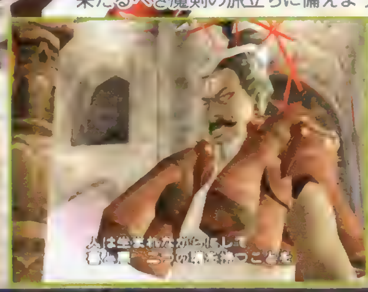
発売日も決定し、いよいよ完成が間近に迫った『魔剣爻』。ＤＣ版『魔剣Ｘ』よりも格段に向上したアクション性やキャラの成長要素など、多彩な見どころをもつ本作だが、今回はそのなかでも『魔剣』独自の重厚な世界観を徹底解説する。まずは妖しくも魅力的な登場人物に注目！

魔剣爻
-MAKEN SHAO-

PS2 A・AVG	魔剣爻（シャオ）	6/7	▶アトラス ▶￥6,800 ▶MC2（440KB以上）

キャラクター＆序盤のステージを一挙に紹介!
『魔剣爻』の世界観を徹底検証!!

『魔剣爻』の醍醐味の1つは、やはり悪魔絵師・金子一馬氏のデザインに代表される独特の世界観。斬新で退廃的なイメージを抱かせる設定＆キャラクターに加えて、さまざまなメッセージが込められたシナリオや、リアルかつ幻想的なステージなど、その魅力はゲーム全体に散りばめられている。そこで今回は魔剣をめぐる登場人物たちの詳細を紹介するとともに、ＡＶＧ要素のメインとなるマルチシナリオシステムと、序盤ステージの流れを解説。今からバッチリチェックしておいて、来たるべき魔剣の旅立ちに備えよう！



◀『ペルソナ2』でもおなじみの金子氏が、その新境地ともいえる世界を見せつける！

魔剣とケイ
運命に翻弄される2つの魂（イマージュ）

物語の中心となるのは、プレイヤーである"魔剣"と、ヒロインであるケイ。彼らはケイの父である相模所長を救うため、世界各地で暗躍する「三業会」と戦っていくことになる。だがその結末は1つではない。魔剣＝キミがケイに対してどのように接するかにより、2人の運命は大きく変化していくのだ。

ケイと魔剣の特殊な関係

金沢総合学術研究所で開発された魔剣の魂（＝イマージュ）は、覚醒時のアクシデントによって、魔剣を手にしたケイの魂と結合してしまう。
その結果、2人は「イマージュ世界」と呼ばれる精神世界で結びつき、互いに影響を与えながら共存してくことに……。



魔剣（プレイヤー）

人間同様にイマージュを持ち、思考能力や感情までも備えた人工生命体。相手のイマージュを"斬る"ことで肉体を支配、ブレインジャックし、自由に操る能力を持つ。善悪を超越した絶大な"力"を秘めているが、自分の存在理由に疑問を抱いており、ケイとの語り合いを通じてその答えを模索し始める。

相模 桂（ケイ）

魔剣を開発した相模所長の一人娘。運命に導かれて魔剣を手に取り、三業会と戦った彼女のイマージュは、魔剣と結合してしまう。通常、魔剣に取り込まれたイマージュは肉体とのつながりを断たれ、自然消滅するのだが、なぜか彼女だけは自我を保ったまま魔剣に語りかけてくる。それは単なる偶然か、あるいは…。いずれにせよ、魔剣にとって彼女が重要な存在となることは間違いない。

世界の秩序を守る異能の戦闘集団
封剣士一族

世界の秩序を守るために暗躍し、ときには英雄と呼ばれる人物ですら斬り倒してきた謎の一族。独自の行動理念を持ち、命をかけて使命を遂行する。魔剣覚醒後は魔剣とケイを導き、同時にその行動を密かに監視する。当初は味方と呼べる存在だが、展開しだいでは敵となる可能性も……!?

炎の封剣士カティ
敗北の2文字を知らぬ最強の封剣士。表向きは九天雑技団の女団長として、見習い封剣士を連れて世界中を放浪している。

氷結の封剣士ラムロッド
職業はクラブのDJ。幼少のころ長老に引き取られ、封剣士として育てられた。誰にも心を開かない[illegible]で無表情な人物

風の封剣士アキナス
神殿を修復している女性学芸員。使命のために命を投げ出す仲間を見て命の価値を考えるようになり、自分の道を探しはじめる。

封剣士たちのリーダー 五大封剣士
五大封剣士とは、一族の中でもとくに優れた能力を持つ5人の封剣士のことを指す。彼らは炎の封剣士カティを筆頭として、使命を果たすために各地で三業会と戦いを繰り広げている。ただし使命は同じといえど、それぞれの性格やスタンスは微妙に異なり、魔剣に対する態度もさまざまだ。

魔剣を覚醒させる封剣士 リー・フェイチャオ
ケイの家庭教師にして、若くして修行をパスしたエリート封剣士。魔剣覚醒の際に三業会の襲撃からケイを守り、非業の死を遂げる

雷の封剣士バデレール
反政府組織に協力している黒人ジャーナリスト。封剣士の聖地で生まれ、教育を受けてきた彼は、「使命こそわが命」と考えている。

封剣士一族と魔剣計画

長老リー・フーショウ
一族全体を統率する謎多き老人。魔剣計画の発案者であり、魔剣とケイに進むべき道を示す。その真意が明らかになるとき、はたして彼は敵となるのか味方となるのか?

古くから世界の秩序を支えてきた封剣士一族。上で紹介している五大封剣士以外にも、多数の封剣士や見習い封剣士たちが存在し、長老であるリー・フーショウに従って、世界を混乱に陥れようとする三業会に対抗している。そして魔剣こそ、彼らが三業会に対する切り札として打ち出した「魔剣計画」の産物だ。だが、魔剣がケイと結合したことにより、その計画は大きく変わっていく…。

世界の変革を企む犯罪結社
三業会

[illegible]とする犯罪シンジケート。かつては封剣士の一族だったが、思想の違いで分離した。現在は香港の中国黒社会をきっかけとして、世界中に組織が散っており、首領である「天尊流星」の意思に従って行動している。

レイ
メシア教の大司教で、次期枢機卿候補に名を連ねるエリート。いっこうに救われぬ世界に仕え、いつしか神に疑問を抱くようになる。

マルカラ
裏社会を取り仕切るマフィアのドン。欲しい物はすべて手に入れてきた彼だが、最大の望みである自分の子どもには恵まれなかった。

マルガレーテ
ヨーロッパ連合党首の妻。なに不自由なく暮らしていたが、悪い噂の絶えない夫が信じられなくなり、自分自身を責め苦しむことに。

三業会の8大幹部 八卦
封剣士たちに五大封剣士が存在するように、三業会にも「八卦(はっけ)」とよばれる幹部たちがいる。さまざまな生い立ちを持つ彼らは、心の隙を突かれて天尊流星にイマージュを注入され、彼の命令に従う忠実な手足となった。各八卦は下部組織の「六十四卦」を率い、世界各地で魔剣の前に立ちふさがることになる。

シャージャ
50歳にして自分の番組を何本もこなす、インドの国民的大スターすべての夢をかなえてしまい、逆に生きる目標を見失ってしまった。

アンドレイ
ロシアの特殊部隊に所属していたが、青年将校時代の悪行を暴露されて失脚。中国に逃亡後、三業会に殺し屋として雇われた。

ダル
ある伝染病の治療法を確立した優秀な科学者。だがその治療法に隠された致命的な副作用の発覚を恐れ、娘とともに行方をくらます。

残りの八卦は? そして謎の「天尊流星」とは?
ここで紹介している八卦は6人だが、"八卦"の名のとおり、三業会にはさらに2人の幹部がいる。彼らが姿を現すのは物語の後半と思われるが、詳細は不明だ。また、残りの八卦以上に謎に包まれているのが、三業会を陰で操る謎の存在「天尊流星」。彼の目的はいったい何なのか? そして、その正体は? それらの謎が明らかになるときこそ、魔剣とケイの旅が終わりを迎えるときかもしれない。

魔剣を開発した謎の機関
金沢総合学術研究所

人工生命体である魔剣は、封剣士長老の依頼により、「金沢総合学術研究所」で開発された。そして開発責任者であり、ケイの父でもある相模所長たちの手によって、魔剣はついに覚醒の時を迎える。だがその直後、研究所は八卦アンドレイ率いる三業会に襲撃され、所長は拉致されてしまった。結合した魔剣とケイのイマージュを引き離すことができるのは所長のみ。はたして魔剣は所長を救出することができるのか?

所長 相模広光

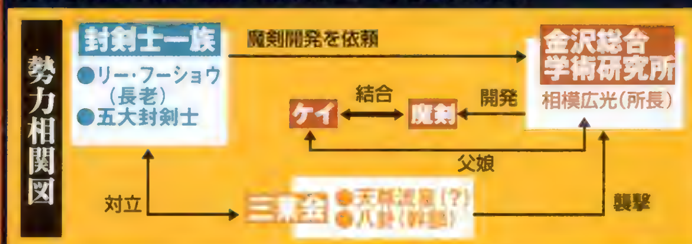
J.J.ジョーンズ

アン・ミラー

相模所長と研究員たち
研究所には所長の相模広光をはじめとして、優秀な研究員が多数スカウトされている。なかでもJ.J.ジョーンズとアン・ミラーの2人は、ケイとも顔なじみであり、事件後は魔剣に秘められた謎に迫ることになる人物たちだ。

正義か? それとも悪か? 魔剣の進む道を決めるのはプレイヤー自身!!

現在判明している『魔剣X』の勢力相関図は以下のとおり。封剣士一族と三業会が、魔剣を中心として対立していることがわかるはずだ。だが、これはあくまでゲーム序盤の相関図。最初こそ封剣士長老の言葉に従うことになるものの、最終的な魔剣の意思を決めるのはプレイヤー自身であり、その選択が物語の結末を大きく左右することになる。選択次第では、三業会に協力して封剣士たちと戦う場合も……? この自由度の高いストーリー展開が、本作の魅力の1つといえるだろう。





世界中で繰り広げられる魔剣とケイの戦い

序盤のステージ&シナリオの流れを公開!!

「魔剣X」のストーリーは、さまざまな要因によって分岐するマルチシナリオシステムになっている。その結果、場合によっては、ブレインジャック可能なキャラや、訪れるステージ、エンディングなども変化していくのだ。ここでは、分岐の例と具体的な流れを、序盤のステージ紹介を兼ねて解説していこう。

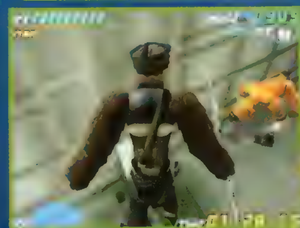
世界各地で魔剣に襲いかかる三業会の兵士たち

三業会
ソードブレイカー

各国のステージで魔剣とケイを待ち受ける三業会の戦闘員たちは、それぞれ個性的な姿と能力を持ち、八卦の命令によって魔剣に襲いかかってくる。ザコといえども油断のならない敵ばかりだ。

さまざまな"5分後の未来(パラレルワールド)"を生み出す マルチシナリオシステムに注目せよ!

飛空艇リンカードンでは…



▼稲葉の場合は、脱出ポッドを操縦して予定通り香港へ。しかし、ここでも襲いかかってきた三業会を相手に苦戦することに…。



▲アンドレイを使い続けた場合は、脱出ポッドが操作不能になってインドに不時着。そのままタージマハル宮殿に挑むことになるぞ。

本作のマルチシナリオシステムは、単に選択肢の選び方でストーリーが分岐するだけではない。どのキャラにブレインジャックするかも重要なポイントとなるのだ。たとえば飛空艇リンカードンから脱出する際は、脱出ポッドを操縦できる「稲葉郷」にブレインジャックするか、それとも高い戦闘能力を誇る「アンドレイ」の体を使い続けるかによって、次に進むステージや難易度も変化することになる。

ストーリー序盤のステージ分岐例

序盤のステージでは飛空艇リンカードンに続き、香港でも分岐が発生する。ここではリー・フェイシャンの依頼を受けるか否かにより、タージマハル宮殿を攻略するか、直接カティのいるモスクワに飛ぶかが決定されるぞ。

1 金沢総合学術研究所 → 2 飛空艇リンカードン → パイロット・稲葉郷にブレインジャック?
- YES(目的地・香港へ) → 3 香港 → リー・フェイシャンの依頼を受ける?
  - YES → 4 タージマハル宮殿 → 5 モスクワ
  - NO → 5 モスクワ
- NO(インドに不時着) → 4 タージマハル宮殿 → 5 モスクワ

→ そして舞台はヨーロッパへ!!

ゲーム中盤の舞台であるヨーロッパ各国では、序盤以上にステージ選択の自由度がアップ。また、どのキャラにブレインジャックするかが、よりストーリー分岐やステージ攻略に影響してくるようになるのだ。



STAGE 1 金沢総合学術研究所(日本)

三業会の襲撃、そして魔剣覚醒!!



▲ケイは非力ながら、動きが身軽で戦いやすい。彼女で操作のコツをつかみたいところだ。

物語の始まりの地である、金沢の研究所。ここでは魔剣を手に取ったケイを操作して戦うことになる。最初のステージだけあって操作説明などが挿入されるのも特徴だ。襲いかかる敵とさまざまな仕掛けをクリアし、ボスであるアンドレイのもとへ進め!



三業会 クロウ

STAGE 2 飛空艇リンカードン

ここにも三業会のワナが!!

アンドレイの体にブレインジャックして、空路で香港へと向かう魔剣。しかし、ここでも三業会の刺客が登場し、飛空艇は墜落の危機を迎える。襲撃者を退けながら、無事脱出することができるか!?

▲添乗員に変装した三業会の刺客が登場!



◀アンドレイの戦闘能力を駆使して敵を蹴散らせ!!

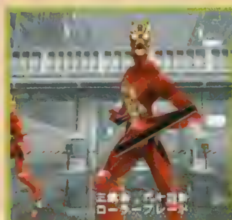
STAGE 3 香港(中国)

魔剣を待つ女封剣士のもとへ

リンカードン脱出時に稲葉郷へブレインジャックした場合は、彼を操作して香港の三業会兵士と戦うことになる。一般人である稲葉の戦闘能力は、アンドレイと比較にならないほど弱いので、これまで以上に苦戦するかも? さらにステージ構成も、香港独特の入り組んだ町並みが再現されており、ひと筋縄ではいかない。そして無事フェイシャンに会ったあとは、1つの選択を迫られることになる。

三業会
ローラーブレード

▶非力な稲葉でも固有のスキル(=技)を駆使すれば、敵と互角に戦える?



▲次々と登場する三業会の戦闘員たち。香港は三業会の本拠地なだけに、敵の数も多いはず。



▶フェイシャンは「自分にブレインジャックしてシャージャを倒せ」と魔剣に命令するが……。

リー・フェイシャン登場!!



STAGE 4 タージマハル宮殿(インド)

宮殿の奥でインドの大スターと激戦!!

インドへは、リンカードンから直接訪れる場合と、香港でフェイシャンの依頼を受けてから来る場合の、2つのパターンがある。どちらにしても、宮殿の仕掛けを利用した複雑なトラップが待ち構えているので、慎重に攻略する必要があるだろう。そしてフェイシャンの依頼を受けている場合は、八卦の1人・シャージャと戦うことになる。



◀王家の墳墓を利用した、複雑なステージが魔剣を待っているぞ!!



▲防御に優れるシヴァ歩兵との戦い。正面からの攻撃は、巨大な盾にすべて弾かれてしまう!?



▶フェイシャンの依頼を受けた場合は、八卦シャージャの部屋に潜入。死闘の幕開けだ!!

STAGE 5 モスクワ(ロシア)

五大封剣士のリーダー・カティとの出会い

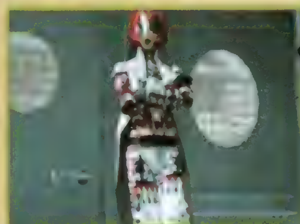
舞台は、ついに前半最大の山場であるモスクワへ。ここではアンドレイ、あるいはフェイシャンの能力を駆使して強敵たちを撃破しなければならない。そして敵とトラップを乗り越えた先には、イマージュを抜き取られて意識不明になった相模所長との再会が……。さらに最強の封剣士・カティから三業会の野望を聞かされた魔剣とケイは、新たなる使命を帯びて旅を続けることになる。



▲雪に覆われたモスクワの地でも、三業会の襲撃が!!



◀テント内で待ち構える強敵・グレネードとの死闘!!



▶魔剣は、封剣士カティに新しい任務を与えられるが……。



混迷の地、ヨーロッパではさらなる難関が待ち受ける!

『魔剣爻』の世界におけるヨーロッパ(＝欧州連合)は、奇病の蔓延と深刻な水質汚染、そして無差別テロの横行によって、世界への影響力を失いつつある。当然治安も最悪で、三業会の襲撃も今まで以上に過激になることが予想されるぞ。各国を支配する八卦たちの妨害を乗り越えて、魔剣としての運命を切り開け!!

STAGE 6 イスタンブール(トルコ)

死にゆくものたちの魔窟

欧州では最初に、このイスタンブールかロンドンのどちらかを訪れることになる。イスタンブールを選んだ場合は、八卦ダルが流布させている"石死病"の隔離病棟が戦いの舞台。末期患者焼却用の火葬炉の暴走を止めるステージイベントや、さまざまな仕掛けが用意されているぞ。また、新手の敵も続々登場するので、気を引き締めて挑め!





▲もはや人とは思えない不気味な姿の敵たちが、激しい攻撃を仕掛けてくる!!

STAGE 7 ロンドン(イギリス)

BS改造兵の攻撃と多彩なトラップをくぐり抜けろ!

もう一方のルートであるロンドンは、広大な庭園と石造りの城塞が特徴的なステージ。ここは、八卦マルガレーテ率いるテロ集団の支配圏にあり、自らの体を殺人兵器と化した「BS改造兵」たちがこれまで以上に苛烈な攻撃を仕掛けてくる。庭園をうろつく敵兵を撃破し、城塞内の地下迷路を突破することができるか?



▲地下迷路には、さまざまなトラップと敵の奇襲が待ち受けている。





▲敵の中には爆弾を背負った犬の姿も。強烈極まりない彼らの自爆攻撃を回避せよ!

◀腹部のバルカンを乱射してくるBS改造兵。激戦となるのは必至か?

TOPICS 初回版のジャケット＆レーベルを公開!

『魔剣爻』が、初回出荷分に限り特別仕様で発売されるのは、前号でもお伝えしたとおり。今回は通常版のジャケットに加え、初回版に使用される、金子一馬氏描き下ろしのジャケットイラスト＆ピクチャーレーベルを初公開するぞ。「爻」の世界観を見事に表現した、魅惑のビジュアルに注目!!

▼▶価格はどちらも同じなので、初回版が断然お得!!

通常版



金子一馬氏描き下ろし!





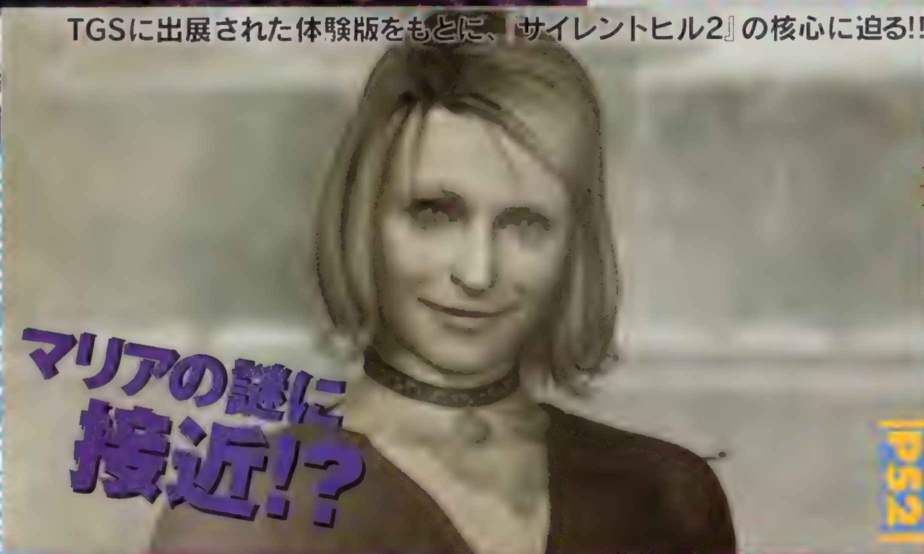
初回版

※上記3点のジャケット＆レーベルはデザイン作業中のものです。イラスト以外のデザインは最終的に変更になる可能性があります。

TGS体験版入手で判明

新たな闇の恐怖が幕を開ける…

TGSに出展された体験版をもとに、『サイレントヒル2』の核心に迫る!!



マリアの謎に接近!?



発覚!! 主人公ジェイムスと謎の女マリアの気になる関係

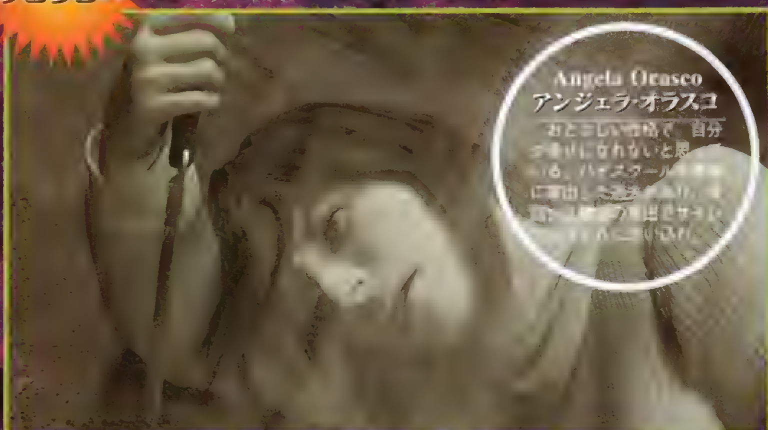
TGSで上映されたムービーから、髪や目の色が違うという点を除き、サイレントヒルで出会う女性・マリアとジェイムスの妻が酷似しているという衝撃の真実が判明した！ はたして、これが意味するものは……？

PS2	A・AVG	サイレントヒル2	秋予定	▶コナミ ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

SILENT HILL 2

発覚!! 謎の女性のプロフィールが判明!

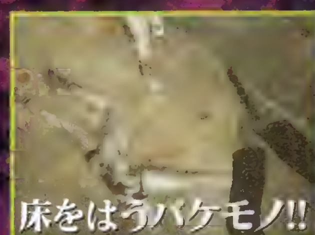
Vol.174で紹介した謎の女性のプロフィールが判明。彼女は物語にどう関わるのか!?



Key Word #1 クリーチャー •CREATURE•

よりグロテスクに…

体験版では２種類のクリーチャーが登場。１体は上半身全体が皮膚に覆われているかのような姿をし、もう１体は上半身に足がはえているような姿をしていた。両モンスターのリアルな質感と想像を超えた動きは、多くのユーザーを恐怖の虜にするとともに魅了する。



▲敵が移動するときの物音が、プレイヤーの嫌悪感を高める…。

迫り来る恐怖!!



▲……今作でも、ノイズで敵の接近がわかる「ラジオ」は健在だ

開発者今村氏が語る!

非現実的な要素を大事に！

『2』では、非現実的なところを大事にしてモンスターのデザインや動きを考えています。プレイヤーのみなさんに、衝撃を味わってもらえればと思いますね。

4つのキーワードから『サイレントヒル2』を検証!

霧と闇に祝福された街「サイレントヒル」を舞台にした、ホラーAVG『サイレントヒル2』（以下『2』）。先日開催されたTGSでは体験版が出展され、実際にゲームをプレイしたユーザーもいることだろう。今回は、４つのキーワードをもとにその体験版を徹底検証！ さらに開発スタッフから寄せられたコメントも、お届けする。このページを見て、『2』の恐怖の世界を味わってみてほしい。

光と闇
•LIGHT&DARKNESS•
Key Word 02

男はわずかな明かりを頼りに果てなき暗闇を進む…

体験版の舞台は、ゲーム本編にも登場するとある病院。プレイヤーは闇に覆われた病院内を、胸の小さなライトの光だけを頼りに探索することになるのだ。このあたりの演出は前作と同じだが、明らかに異なる点が1つ。それは、光の表現や背景のリアルさなど、PS2になったことによるグラフィックの向上。これにより、前作以上に人が本能的に"闇"を恐怖するという感覚を視覚的に感じることができるのだ。

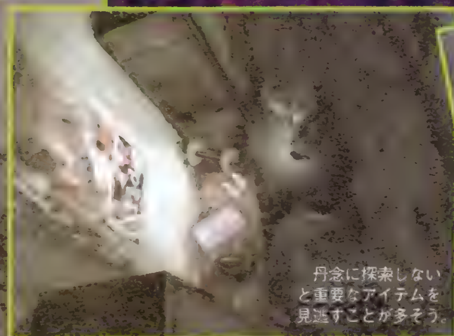

▲光の当たり方で、敵の影もリアルに変化

開発者今村氏が語る!

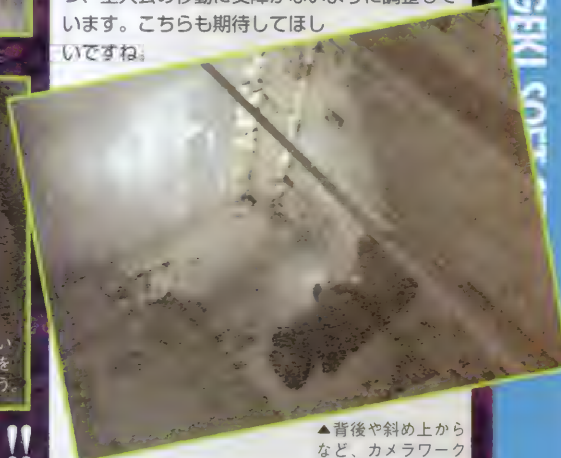
リアリティを徹底的に追求

光などの演出や背景など、今回もリアリティを追求して作っています。その場所が本当にあるような存在感、それに空気感などもしっかり再現しているつもりなので、楽しみにしてください。また、カメラワークでも恐怖を演出しつつ、主人公の移動に支障がないように調整しています。こちらも期待してほしいですね。


目の前を照らす光で、背後の敵がわずかに浮かび上がる！

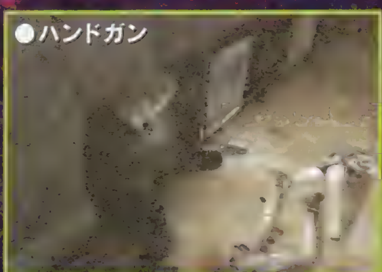

丹念に探索しないと重要なアイテムを見逃すことが多そう。

闇にまぎれて敵が近づく!!


▲背後や斜め上からなど、カメラワークは非常に多彩

体験版では2種類の武器を確認

体験版では、前作にもあった「ハンドガン」の存在を確認。また「鉄パイプ」と似た近接武器、「角材」が登場した。製品版では、さらに多くの武器が登場することは確実だろう。「日本刀」など、前作の隠し武器の登場にも期待したいところ。


●ハンドガン

▲扱いやすさが魅力。このほかにはどんな銃が登場するのか？


●角材

▲前作同様、打撃武器で銃の弾を節約しながら探索するのがセオリーになりそう。

開発者今村氏が語る!

体験版ではあえて弾数を減らした

体験版では、「角材」を使ってもらいたいというのもあって、あえて弾数を減らしてありました。実際は弾数も増えますし、武器も多くなります。ですので、いろいろな武器を使った幅の広い戦いが楽しめますよ。

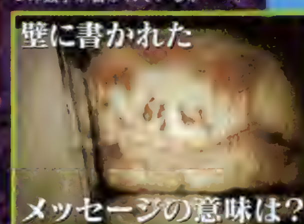
武器
Key Word 03
•WEAPON•

謎・仕掛け
Key Word 04
•MISTERY&CONTRIVANCE•

難易度は前作と同程度か!?

さまざまな謎解きに頭を悩ませるのも『サイレントヒル』の楽しみの1つ。体験版でも、鍵を探して扉を開けるといったおなじみの謎解きが楽しめた。製品版でも、アイテムを探して使い方を考える謎解きがメインになりそうだ。

▼血で書かれたメッセージ。4つの数字が書かれているが……。


壁に書かれたメッセージの意味は？


▲アイテムを見逃さないことが、攻略のポイントになるだろう。


◀ロッカーの中からアイテムが手に入ることも……。

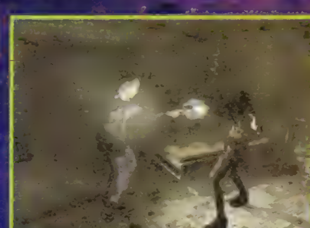
開発者今村氏が語る!

謎解きも3段階から選べる

今回は謎解きにも難易度を設定し、3段階から選べるようにしています。また、謎もアイテムを組み合わせるといった難しいものもありますので、謎を解いた達成感を味わってもらえると思います。

CHECK! 操作系は前作を踏襲

体験版では、キャラの向きにかかわらず、✚キーの上下でキャラが前進・後退するようになっていた。製品版では、左スティックを倒した方向にキャラが進むタイプも選べるようだ。


◀そのほかの操作に関しては、前作と同じだったぞ。

●プロフィール
今村 哲裕 氏
（いまむらてつひろ）KCE東京に所属する『サイレントヒル2』のプロデューサー。前作では、メインプログラムを担当した。

神様気分で「ちょっかい」出しまくり！

街の住人たちのココロに、悩みを解決するためのヒントをプレゼント？　ちょっとどころか、かなり変わったゲームが登場！



リモココロン

ちょっかいを出して起こる、住人たちの反応を楽しむのだ！

PS2 ETC	リモココロン	6.28（予）	▶SCE
			▶価格未定
		▶MC2（KB数未定）	

『リモココロン』の世界の住人たちは、みんな小さな悩みをかかえている。そんな彼らの、悩みの解決の糸口を見つけて（キャプチャー）、それを送り込んであげる（リリース）のがプレイヤーの役目だ。最善のイメージを教えてあげるのもいいし、ちょっとズレたイメージを送って逆に困らせてあげるのもアリ。さまざまなイメージを送りこまれた住人たちの反応（イベント）を見て楽しもう！



▶住人の悩みを解決するイメージは、同じマップ内にある。彼らの悩みをよく聞いて、そのイメージを探していこう。

操作方法

左右のスティック２本とボタン１つで操作できるぞ！

このゲームの操作はカンタン。基本的には左右のスティックでカメラの視点を操作して、Ｒ１ボタンでイメージのキャプチャーとリリースをするだけなのだ。



①左スティック【画面移動】

マップ内で視点を自由に移動させることができる。あちこちにある、ちょっかいネタを探そう。

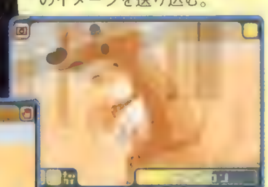
②右スティック【ズームイン＆アウト】

スティックを時計回りにぐるぐる回転させると画面が拡大。逆に反時計回りにぐるぐる回転させると縮小していく。

③R1ボタン【キャプチャー&リリース】

住人に送りたいイメージに合わせて押すと、写真を撮るようにイメージをキャプチャー。その後、住人に合わせて押すとそのイメージを送り込む。





▲イメージをキャプチャー！
◀ズームアップしないと見つからないイメージもあるぞ。

ゲームシステム まったく新しいゲーム性だけど、システムはカンタン

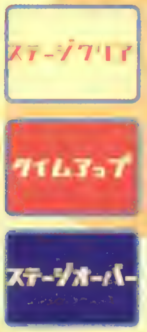
●ゲームのルール

残り時間に気をつけながら、1つのマップ(ステージ)の中の住人に、次々とちょっかいを出してイベントを起こしていこう。イベントに応じてスコアが入る。ステージ終了後の結果は右のように3つに分かれるぞ。



▶画面の右下の制限時間はちょっかいを出すと少しだけ増える。また、左下のカウンターはスコアで、おもしろいイベントほどスコアが高くなるぞ。

3つの結果でステージ終了



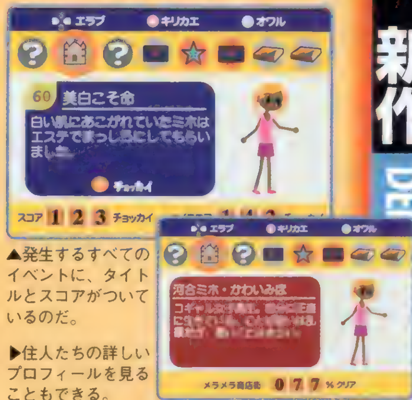
◀クリア可能なスコアに到達したあと、オチネタとなるイベントを発生させるとクリア。

◀制限時間内にオチネタのイベントを発生させないと、スコアが十分でもゲームオーバーだ。

◀スコアが足りない状態でオチネタを発生させると、ステージオーバーとなる。

●イベントリスト

左の3パターンのどれでも、ステージが終了するとそのステージで起こったイベントのリストと、総イベントに対するパーセンテージが表示される。また、まだ発生させたことのないイベントも「?」で表示されるぞ。送るイメージによって複数のイベントが発生することもあるので、繰り返しプレイして100%を目指そう。



▲発生するすべてのイベントに、タイトルとスコアがついているのだ。

▶住人たちの詳しいプロフィールを見ることもできる。

ちょっかいの出し方 「メラメラ商店街」で実際にちょっかいを出そう



ここ「メラメラ商店街」でも、多くの住人たちが悩みをかかえたまま、街のあちこちでウロウロしている。ここではそのなかの2人、河合ミホと小枝内二郎に注目。彼らの悩みの解決を例に、ちょっかいを出すとどういうイベントが起こるのかを紹介しよう!

このほかにも多くのマップがあるぞ!

この「メラメラ商店街」のほかにも、右の「アホヴィル駅」や、「なかよし動物園」「遊園地スーパーランド」などさまざまなマップが存在しているのだ。

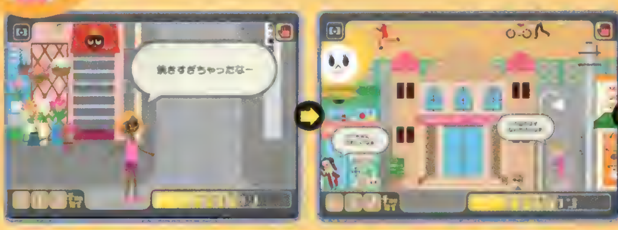


▲この「アホヴィル駅」では、発着する電車に合わせてタイミングよくちょっかいを出さないと、起こらないイベントもある。

ちょっかいの基本 イベント8 「美白こそ命」~河合ミホの場合~



河合ミホは、肌を黒く焼きすぎたことを気にしている様子。そんな彼女の悩みを解決するのに最適なものがないか「メラメラ商店街」から探してみよう。



▶肌を焼きすぎたことを悩む河合ミホを発見。



◀街を見渡すと、美の宮殿と銘打ったエステを発見。ミホに送るイメージに最適?



▲イメージを送ると、ミホはエステへ。真っ白になって出てきた!

ちょっかいの種類で結果が変化!

イベント8 「ちょんまげヘア」「ダンディーヘア」~小枝内二郎の場合~



人によっては、送ることのできるイメージが2つ以上ある場合も。見つけにくいイメージを送ったほうが、高いスコアを獲得できるのだ。

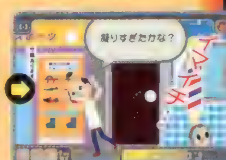


▲髪型をどうするか悩んでいる様子。この街の中で、彼にピッタリのイメージを2つ発見したぞ。



◀銭湯の前にある、ちょんまげのポスターを発見。





▶ちょんまげになって出てくる小枝内二郎。きまってます。



◀床屋に張ってあるカッコイイポスターを発見。





▶ダンディーな髪型になって満足した様子。

自然と触れ合い、豊かな人生 ビバ『牧場』ライフ!!

大地に根差し、輝く太陽をあおぎ、心地よい風に身を任せる……。都会にはない、自然の恵みを楽しく実感できるＳＬＧ『牧場物語』の魅力を、あますことなく紹介しよう！





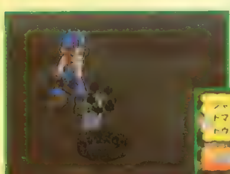
ぼくじょうものがたり
牧場物語3 ハートに火をつけて

PS2 SLG	牧場物語3 ハートに火をつけて	719	▶ビクターインタラクティブソフトウエア
			▶¥6,800
		▶MC2 (240KB)	

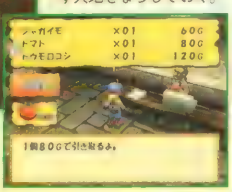
ステキな毎日『牧場』ライフ 農業編

種をまき、水をやり、ピカピカに実った作物を収穫しよう

『牧場』では、大きく分けて2つの仕事が用意されている。1つは生き物を育てる酪農作業、もう1つは畑を耕して、作物を植える農業だ。農業は種さえ買えば始められるので、まずはこれでお金をためて、にわとりや牛を買うお金を稼ごう。春夏秋冬、額に汗して目指せ立派な農業人!!



荒れた地を耕す
◀作物を植えるには、まず大地をならしておく。



作物を売ろう!
▶実った作物は、村の各商店に売ることができる。




じゃがいも


トマト


トウモロコシ


パンの実

タネまきから収穫まで～

1 畑を耕す

耕せる畑は、牧場内に全8カ所。クワで耕して準備をしよう。ときにはお宝が掘り出されることもあるぞ。



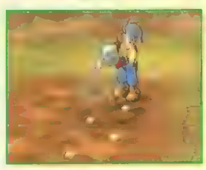
2 タネをまく



花屋さんで売っている各作物のタネをまこう。雨の日にまいてしまうと、せっかくの種が流れちゃうこともあるぞ。

3 水をやる

毎日ジョウロで水をやろう。水やりを忘れると、収穫が遅れたり、枯れちゃったり。雨降りの日は水やりの必要なし。



4 収穫!!



作物によって、実がなるまでの日数が違う。時間がかかるものほど高く売れるのだ。できた作物はお店に売ろう。



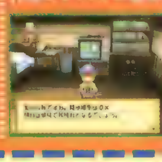
ワン!ポイント 自分の家の中でもやることいっぱい



資料チェック&セーブ



テレビを見る



お料理



ステキな毎日『牧場』ライフ 牧場編

こまやかな愛情をもって動物たちを育てよう

作物を育てるよりもずっと大変だけど、かわいがればそのぶんだけ応えてくれるのが、動物たち。最初に育てるのは、比較的世話しやすく、増やしやすいにわとりがオススメ。にわとりも牛も、近くの牧場で買ってくることができる。作物と違い、世話を忘れると病気になっちゃうぞ。




◀▼毎日きちんと世話してあげれば、にわとりからはタマゴを、牛からはミルクを採れる。これも出荷してお金を稼げるのだ。





▲ブラシをかければ、動物の愛情もアップ！

牛 良質のミルクがとれる

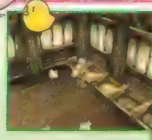
かわいがればかわいがるほど、絞れるミルクの量が多くなるぞ。




▲▶成長するとS～Lサイズのミルクが絞れる。ミルクは自分でも飲めるのだ。

にわとり タマゴをころころ産む

最大6羽まで飼える。ということは、毎日最大6個ものタマゴが収穫できちゃうというわけだ。ステキ！



◀小屋の中で飼うなら専用のエサが必要。



▶産みたてホカホカのタマゴをゲット！

そしてこんな動物も

▼馬と仲良くなれば、背中に乗れちゃう！



馬



犬

▲のら犬にエサをあげて、仲良くなろう。





外に出そう

◀天気のいい日は動物たちを外に出そう。エサいらず

病気!?

▶雨の日に動物を出しっぱなしにすると病気に。薬で治してあげよう。



ワン！ポイント 働きバチは要注意!!




ステキな毎日『牧場』ライフ 生活編

豊かな自然と心優しい人々に触れ合い楽しい生活

仕事仕事の毎日じゃ、ちょっと心も疲れちゃう。日々の仕事を終えたら、山に村に出かけよう。山には季節ごとの食べものが実っているし、村にはステキな女の子や村人たちとの出会いが待っているぞ。村の人たちと仲良くなれば、楽しいイベントが発生することもあるのだ。

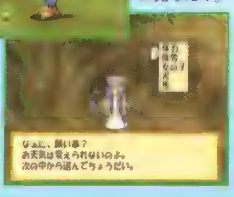
山にレッツゴー!!

山にしか実らない食べものを持ち帰ることはもちろん、釣りを楽しむこともできる。山の奥の泉では、コロボックルや大地の女神様に会うこともできるぞ。





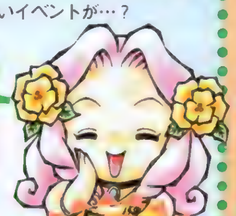
◀山の作物を食べたり、持ち帰ってお店に売ったり。



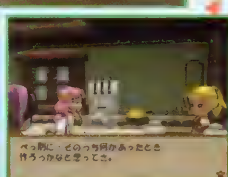
▶女神様にお願いごとをすることも可能。

街にレッツゴー!!

商店のおじさん、お姉さんなど、村に住む人たちと触れ合うことも大切。彼らと話すだけでなく、ときどき贈り物もしてみよう。思いがけないイベントが…？







▲贈り物をすると、村人の好感度がぐぐっと上昇。

女の子と恋愛

◀女の子と親しくなると特別なイベントが！

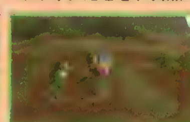
仲良くし過ぎると?

▶たくさんの女の子と仲良くなっちゃうと、三角関係イベントが勃発!?



芯から楽しい『牧場3』 土&動物に触れる充実感

都会っ子にはなかなか味わえない自然の恵み。でも、ここに来れば、いつでも太陽サンサン、額に汗する毎日が楽しめる。心をこめて育てた作物を手にしたとき、かわいがった動物が子どもを産んでくれたとき、自然の偉大さをかみしめてね♥



子どもが誕生!

▼かわいいヒヨコたちが誕生。これまたかわいく育てよう。

手塩にかけて育てる

▲雨にも風にも負けず、作物がすくすくと育つ喜びを実感。







ハードボイルドを追究した

いよいよ発売日まで1カ月を切った、本格派ハードボイルドアクションノベル『バウンティハンターサラ』。今回は、新たに判明した追加情報と、これまでお伝えしてきた情報をまとめて大公開！　これを読めば本作の魅力のすべてがわかる！

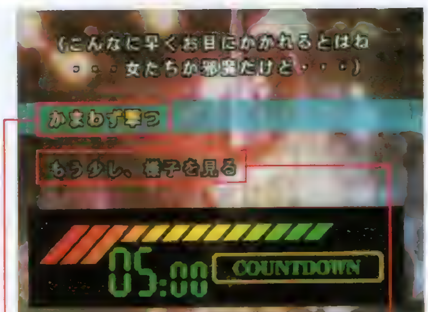
FLAGSHIP WORKS

バウンティハンターサラ™
ホーリーマウンテンの帝王

最新ROM入手!! これでシステムの全貌

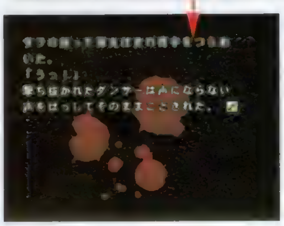
1 カウントダウン
決断までのタイムリミットは、わずか5秒！

ハンターの世界では、判断を誤る＝死を意味することもある。賞金首を目前にしたときなど、緊張が走る場面では、選択肢の出現と同時にカウントダウンがスタート！　決断までの制限時間はわずか5秒（状況によっては3秒）しかないぞ。このシステムによってキミの即断力が試される！



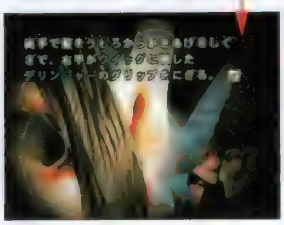
◀賞金首と直面したサラ。と、同時に5秒間のカウントダウンが開始！　即断即決せよ！

「かまわず撃つ」を選択



◀賞金首は周囲の女を盾にして、サラの弾をかわしてしまった!!

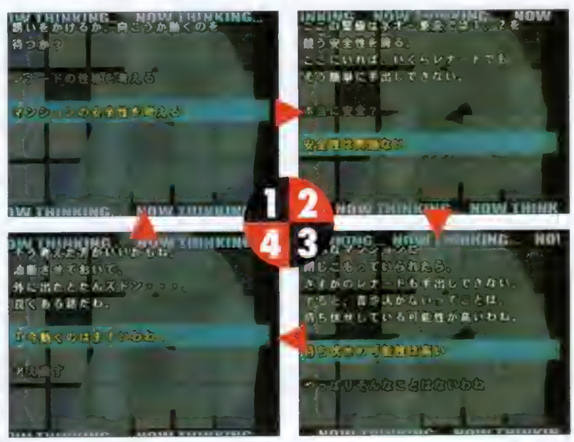
「もう少し、様子を見る」を選択



◀右手に銃をスタンバイしつつ、次のチャンスをうかがうサラ！

2 ディテクティブタイム
連続的に出現する選択肢をよく考えて選べ！

ディテクティブタイムとは、さまざまな状況に対して深い思考で決断を下す選択システム。選択の項目が連続的に出現するが、時間制限がないのでじっくり考えながら選べるぞ。こうして、すべての項目を選び終わると、最終的な結論が導き出され、これをそのまま選ぶと結論にもとづいた行動に出ることに。結論に納得いかない場合は、最初の項目からやり直すことも可能だ。下の写真は、敵に追われる身となったサラが、今後の行動をディテクティブタイムで熟考する一例。



▶思考の切り口は2つ。ここでは、「マンションの～」を選択。

◀自宅マンションの安全性の高さを信じるか、それとも……。

◀自宅にいれば安全だと判断。でも、待ちぶせの可能性が……。

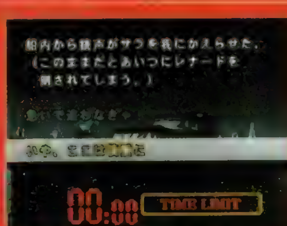
▶結論は「今動くのはまずい」。それとも、もう一度考え直す？

CHECK!
こんな場合はどうなる？

本作を攻略するうえで、最大のポイントとなるカウントダウン＆ディテクティブタイム。ここでは、これらの選択システムで起こりうる、2つのケースをピックアップし、その後の展開を紹介していこう。

ケース1
タイムリミットに間に合わなかったら？

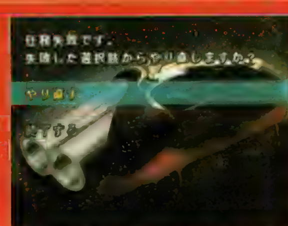
カウントダウンで、制限時間をオーバーした場合は、自動的に不利な展開になるほうの選択肢を選んだことになる。状況によっては、このままバッドエンドを迎えてしまうことも。



▲アッという間に時間切れ！　選択肢を自分で選べないのは精神的にショックだ（涙）。

ケース2
“BAD END”となった場合は？

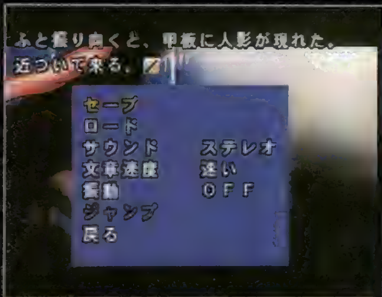
バッドエンドは、カウントダウンだけでなく、ディテクティブタイムでも発生する。バッドエンドになると、ランクが下がるうえに、失敗した選択肢まで戻って、やり直すことになるのだ。



▲血塗られた拳銃がサラの結末を物語る…。「やり直す」を選べばプレイ続行が可能だ。

魅惑のアクションノベル!!

本作は、犯罪が多発する近未来を舞台に、実力No.1の女ハンターとなって賞金首を狩る、ノベルタイプのAVGだ。AVGのキモとなるシナリオは、『バイオハザード2』や『鬼武者』を執筆したフラグシップが担当しているので、読みごたえもタップリ。今回は、そのシナリオを引き立てるシステム&世界観の詳細に迫っていく!



▼1度読んだことのある文章は、「ジャンプ」機能を使って読み飛ばすことができるぞ。

PS AVG	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	5/24 ▶カプコン ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

ボツになった原稿は数知れず?
カプコン+フラグシップの発表会でも本作は大きな注目を集めた!!

『バウンティハンターサラ』は、4月11日に行われた、カプコンとフラグシップ共同の新作発表会(P.171)の場でも紹介された。本作のシナリオは、フラグシップの作家陣が書いた数多くの原稿のなかから、選びに選び抜かれたシナリオで構成されていることなどが語られ、詰めかけた取材陣も高い関心を寄せていたぞ!

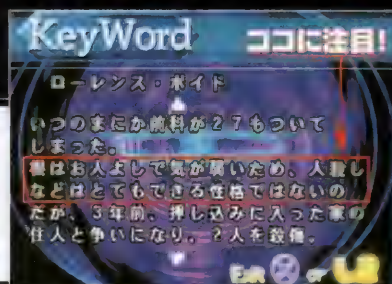

◀サラのモデルとなった女性も登場! 似てます?

が明らかに!

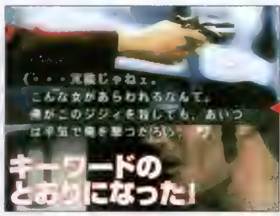
サンプルROMが編集部に到着! 実際にプレイして得た情報をもとに、5つのシステムの全貌を解き明かす!!

3 キーワード 選択肢を選ぶヒントになる!

ストーリーの文章中に青字で表示される〝キーワード〟は、ゲーム中にいつでもその内容を調べることができる。このキーワードのなかには、まれに選択肢を選ぶときの重要なヒントが隠されていることもあるのだ。というわけで、ここでは、キーワードで事前に調べておいた賞金首の情報が、カウントダウンでの判断材料となった一例を紹介する。



▲ローレンス・ボイドについて調べてみると、凶悪な賞金首であるにもかかわらず〝気が弱い〟性格であることが判明! あとは、この情報を念頭に置き話を進めていくと……。



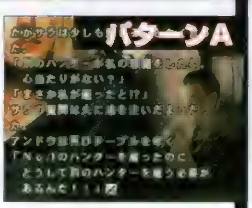
▶サラの強気な態度にボイドがあせり始めた キーワードで調べたとおりの弱気な反応だ。



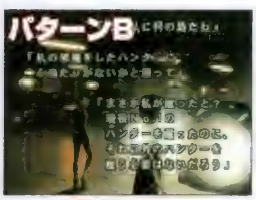
◀ボイドが人質を盾に強行に出た場面で選択肢が! 状況的にはサラが不利だが、ボイドの性格を考えて、おどしをかけてみると……。

4 自動分岐 行動があとの物語に影響する!

本作には、これまでにどんな選択をしてきたかによって、その後のストーリーが自動的に分岐するシステムが搭載されている。この自動分岐システムにより、同じ場面でもセリフが違っていたり、グラフィックが変化したりするので、その違いを楽しむこともできる。



▲過去の依頼を失敗したため、依頼者がものすごい剣幕でサラをののしってくる。サラが質問しても、依頼者の怒りは増すばかりだ。



◀パターンAと同じ場面だが、過去の依頼は成功させているので、話し合いがスムーズに。依頼者もサラに敬意を払って接してくるぞ。

5 ランク 依頼クリア後に毎回表示!

1件の依頼を解決するごとに表示されるクリアランクでは、プレイヤーのハンターとしての腕前が評価される。カウントダウンではより素早く、ディテクティブタイムでは最短ルートで結論を導き出す、といったプレイをすることで、ランクは上がっていくぞ。高ランク獲得を目指して進むことが、本作の最大の目的だ!



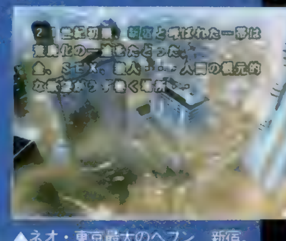
▶ランクは最高がSで、その下はA~Dまである。Sランクを獲得すれば何かイイことが……。

キーワードから検証する『バウンティハンター』の世界

賞金首を捕獲して莫大な収入を得ることを目的とするバウンティハンターは、犯罪が激化した近未来の日本で正式な職業として認められた。だが、多くの者が賞金首の返り討ちに遭い、残ったのは20人の実力者のみ。そのNo.1は〝サラ〟という名の女性であった……というのが本作のストーリー。ここでは、そのストーリーのカギを握るキーワードから、本作の世界観を検証する!

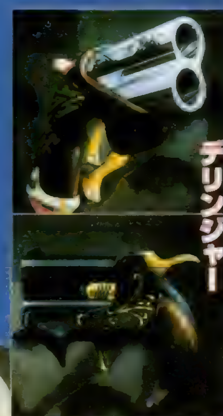
「ネオ・東京」ってどんな都市?

21世紀初頭、日本の首都はセンダイに遷都され、かつての東京、神奈川、埼玉、千葉の1都3県の一帯を「ネオ・東京」と呼ぶようになった。この一帯は貧富の差が非常に激しく、とくに〝ヘブン〟と呼ばれる貧民街では、犯罪があとを絶たない。

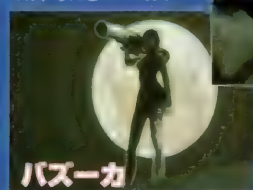

▲ネオ・東京最大のヘブン、新宿。華やかに見える街の実態は

さまざまな「武器」が登場!

サラは、必要とあればマシンガンからムチ(!)にいたるまで多彩な武器を使いこなす。だが、標的である賞金首に対しては小銃〝ダブルデリンジャー〟しか使わない、というこだわりを持つ。そこから〝デリンジャーのサラ〟の異名が生まれた。



▲サラの自宅の倉庫には、愛用のデリンジャーが多数保管してある。これらはすべて、サラの手によって改造された一品モノ。

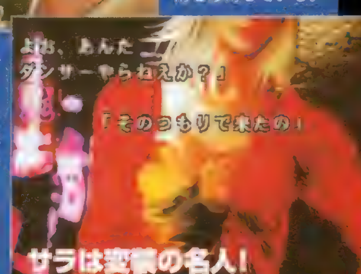


▼月をバックに仁王立ちのサラ。右肩にかついでいるのは、なんとバズーカ!

「No.1ハンター」の名はダテじゃない!

武器の扱いや危機に直面した状況での話術など、あらゆる能力に秀でたサラは、誰もが認めるNo.1ハンターだ。しかし、このNo.1の地位があまりにも有名なため、同業者から狙われる、賞金首には戦う前から正体がバレている、というハンデが。これを克服すべく、サラは高度な変装の技術を修得している。





▲▶メイドに、ショーガール [illegible] 近するサラ。変装の技術は、顔が広く知られているハンタ [illegible]

神秘的かつ危険に満ちた大冒険を楽しめるA・AVG

TOMB RAIDER V CHRONICLES

トゥームレイダー5 クロニクル

世界中にファンを持つA・AVGシリーズの最新作、『トゥームレイダー5(以下:TR5)』。今号では、この注目作の新アクション2つと、2話、3話のエピソードを紹介していくぞ。

PS A・AVG	トゥームレイダー5 クロニクル	5/31	▶カプコン ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック)



ララが4つの冒険で大活躍！

『TR5』は、これまでのシリーズとはおもむきが異なり、ララの友人たちが語る思い出話をもとに、冒険を繰り広げていくことになる。こうして明かされる冒険談は全4話で構成されていて、どの冒険もファン必見の興味深い物語が展開されていくぞ。シリーズで好評だった長所はそのままに、新アクションや、斬新なシチュエーションの彩りなどが加わって、シリーズ最高レベルの興奮を味わえることうけ合いなのだ。


◀基本的な展開はこれまでと同じで、遺跡探索を中心にゲームは進んでいく。


◀深海をはじめとする、特殊な場所もたくさん登場。ゲームを盛り上げてくれる。



●新たに判明した2つの新アクションを紹介!!

Vol.175で"綱わたり"という新アクションを紹介したが、それ以外にも斬新で操作しておもしろい新アクションは、たくさん用意されている。そのなかから今回は「前転」と「大車輪」の2つを紹介していくぞ。

前転 はって進んでいるときに前転!

はって進むことは「TR3」から可能だったが、「TR5」ではさらに一歩進んで、この体勢から「前転」することが可能になったぞ。これまでは、右の写真のような場所では、一度向きを変えたりしなければ、進むことはできなかったが、この新アクションを使えば、連続写真のように前向きのまま、手早く移動することができるのだ。これは便利！



◀▼天井の低い場所で、段差の低くなったフロアの前まで進んだら、前転を使うべし！ララは姿勢を低くしたまま、前転を行って……。

◀そのまま先のフロアへと……！見た目にも非常にかっこよく、ララらしさを感じさせられるアクションだ!!

移動もラクチン！

大車輪 鉄棒を使って大ジャンプ!

「大車輪」とは、壁から鉄棒のように張り出している棒に跳びついて、棒につかまったままグルグルと回転する、見た目も派手な注目の新アクションだ。地形の端にぶら下がる場合と同じように、アクションボタンを押し続けている間は、棒につかまったまま回転し続けることが可能。また、その状態でアクションボタンを放すと、回転中の勢いを生かして、ジャンプにつなぐことができる。その気になれば、棒から棒へと跳び移る連続アクションまで可能で、今まで味わったことのないおもしろさを体験できるぞ。


▲前方をよく観察すると、横に張り出した棒を見つけることができるはず。まずは、この棒に跳びつこう。


◀跳びつきが成功すれば、グルグル回転し続けられる。ここからジャンプにつなげることもできるのだ。

CHECK ●自由度の高さはシリーズそのまま！

新アクションが追加されても、ゲームのおもしろさが新しい移動手段ばかりに偏りすぎないのが、『TR』シリーズのいいところ。『TR5』でも、これまでのシリーズでおなじみのアクションは使用可能なうえに、使う場合もふんだんに用意されている。今までどおり、自由度の高さは健在なのだ！





●第2話・第3話で待ち受ける冒険とは…?

Vol.175でも第2話、第3話を少しだけ予告したが、その詳しい内容を知りたくて、ウズウズしていた人も多いハズ。そこでここでは、この2つのエピソードを詳しく紹介。その展開を追ってみることにしよう。

第2話●「Uボートでの出来事」

深海に眠る"運命の槍"を探し出せ!

兵器として無敵の力をもたらすといわれている"運命の槍"。この遺物は第2次大戦中、Uボートとともに深海に沈んだと伝えられていた。マフィアのボス、セルゲイはこの遺物を手に入れるため、ヤロフェフとその部下を買収し、探索に乗り出す。その計画を知ったララは、ヤロフェフの潜水艦に潜入。彼らを出し抜くべく、行動を開始した。

この物語の登場人物



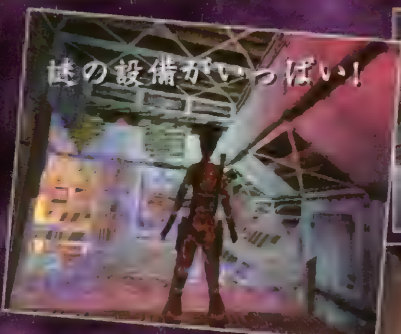
◀ロシアンマフィアのボス。他人を犠牲にしてでも、欲しいものを手に入れようとする野心家。

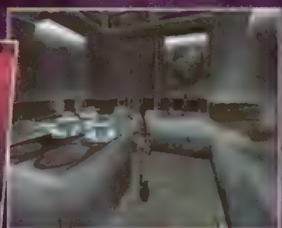


◀ロシア原子力潜水艦の艦長。お金欲しさでセルゲイに協力するが、内心は彼に反感を抱いている。



◀ララは単身、ヤロフェフの潜水艦に潜入。艦内に潜り込むことに成功するが……。





▲原子力潜水艦の艦内には意味ありげな設備がいっぱい。利用可能なものか、危険がともなうものかは、実際に調べてみないとわからないぞ。



▶艦内では火災が発生!? 潜水艦の乗組員から逃げ隠れするだけでも大変だったのに、よりいっそう困難な状況に! がんばれ、ララ!

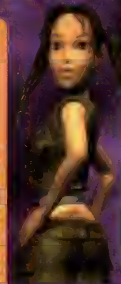
▲このコックは料理に夢中で、静かに歩けば、こちらに気づかない。スパイ気分でのプレイを楽しめる。

第3話●「スプーキー島での出来事」

少女時代のララが幽霊島の謎に挑む

スプーキー島では、以前から幽霊や怪奇現象の目撃報告があとを絶たなかった。この島の調査に向かったダンスタン神父は、旅の途中でウィンストン(現在のララの執事)の家に立ち寄る。2人の話を偶然耳にしたララは、神父のボートに身を隠し、島に上陸。初めての冒険を開始するのだった。

この物語の登場人物



少女時代のララ

ここで活躍するのは『TR4』のチュートリアルステージにも登場した、16歳のララ。冒険にのめり込む情熱はまだ目覚めていなかったものの、好奇心旺盛な性格は、この頃から健在だったようだ。



◀アイルランド人の神父。1人で幽霊島の調査をするつもりが、おてんば娘のララというオマケをしょい込むことに……。



▶ウィンストンに、幽霊島の話をする神父。ララは偶然、この会話を耳にする。



◀神父のボートに潜り込んだララは、見事、幽霊島に到着。探険へと出発する。



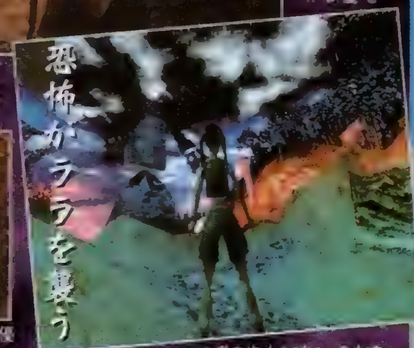


◀ほんだララに手を差しのべたのは、髪が白髪に変わってしまった神父だった!!

▲不気味な声に振り返ったララの目に飛び込んできたのは、なんと首吊り死体!? これは夢か、それとも幻なのか?



▲神父は体を張ってララを守り、ときには優しく教えさとす。そんな神父の力を借りて、ララは幽霊島の秘密を少しずつ暴いていく。



▲島を歩くたびに、身も凍る恐怖が迫る! 幽霊の正体とは……?

CHECK ●シリーズ全体の話の流れを改めてチェック

右にまとめてあるように、「TR5」の各エピソードには、冒険が繰り広げられた時期まで、細かく設定されている。また、各エピソードのなかには、それと前後する冒険の登場人物や設定がさりげなく盛り込まれていて、これまでのシリーズを遊んできた人なら、思わずニヤリとしてしまうシーンもたくさん登場するぞ。

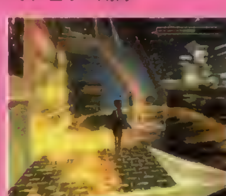
「TR」シリーズの時間の流れ

『トゥームレイダー4』チュートリアルステージ
↓
『トゥームレイダー5』第3話「スプーキー島での出来事」
↓
『トゥームレイダース』ゲーム本編
↓
『トゥームレイダー5』第1話「ローマでの出来事」
↓
『トゥームレイダー2』ゲーム本編
↓
『トゥームレイダー5』第2話「Uボートでの出来事」
↓
『トゥームレイダー3』ゲーム本編

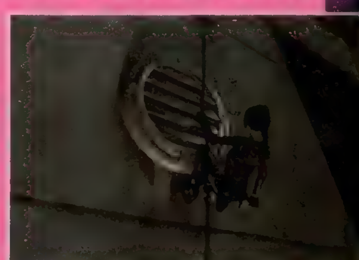
この先にどんな冒険が待ち受けているかは、まだ謎だ…

予告 気になる第4話は…ダイジェストでちょっとだけ紹介

続く第4話では「フォン・クロイ インダストリーでの出来事」というエピソードが語られるぞ。この冒険では、どんな秘宝をめぐって、物語が展開するのだろうか……。このエピソードの詳しい紹介は次号以降でお届けするので、乞うご期待!



▶ピンチに次ぐピンチがララに迫り、これまでとは比べものにならない、危険な冒険が展開する。



▲どこかの施設に潜入するララ。フォン・クロイといえば、『TR4』のチュートリアルステージでララに冒険の基礎を教え込んだ、ファンにはおなじみの人物。この施設の所有者は教授なのだろうか!?

ヒロイン9人のイベントCG大公開！

ここではヒロインたちのイベントCGを初公開!! キャラデザインの渡辺氏の原画を生かし、ファンも満足のクオリティだぞ！



瑠羽奈との楽しいデート。制服姿とは違う雰囲気をかもし出す彼女にドキドキ♥



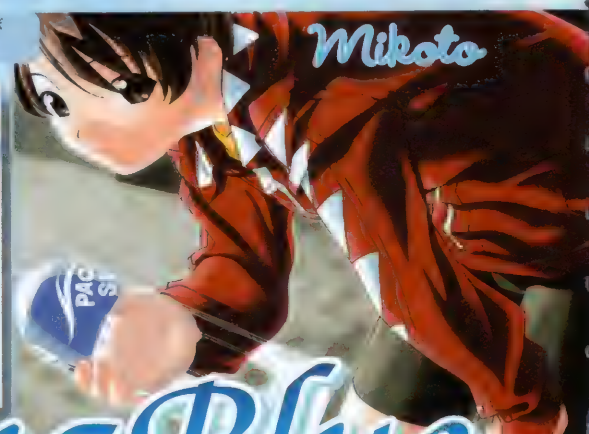
巫女装束に身を包んだ静乃。主人公に刀を向けてきびしい表情をしているが、いったいどうしたのだろう……。



1人窓ぎわにたたずみ、外を眺めるシーナ。その瞳が心なしか寂しげに見えるのは、主人公の気のせいだろうか？



瑞希の治療を受けた主人公は、今回が初めてではない気がする。



一緒にトレーニングをしたごほうびに、ペットボトルを差し出す命。これで2人の仲は急接近!?



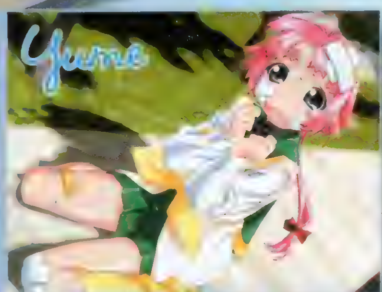
頭脳派の花乃香。瑞希にもらった水晶も、彼女に聞けば何かわかるかも？



屋上で沙夜と一緒にお弁当。親しくなれば、弁当を作ってくれることも？

Missing Blue

ビジュアル、システム、キャラクター 最新情報大量入手!!



傷だらけの唯芽。ドジな彼女のことだから、自分で転んだのかな？ それとも桃太郎一味にやられたとか？。



猿怒にのしかかられ、身動きできないかりん。急いで助け出せ!!

渡辺明夫氏の描く、魅力的なヒロインたちとの恋愛が楽しめる『ミッシングブルー』。今回は、お待ちかねのイベントCGや、IPSの詳細、さらなる新キャラクターなどの最新情報を大量ゲット!! そのすべてを一挙に大公開するので見逃すな！



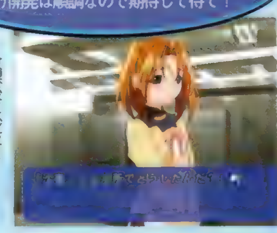
▼瑞希からもらった不思議な水晶。彼女に返そうとすると……。



◀授業中の教室に乱入し、主人公をデートに誘う瑠羽奈。主人公は振り回されっぱなしだ。

開発順調！

冒頭のシーンを初公開。7月発売に向け開発は順調なので期待して待て！



▶放課後に沙夜とバッタリ。誰かと待ち合わせでもしているのかな？

PS2 AVG	MissingBlue（ミッシングブルー）	7月予定 ▶トンキンハウス ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

IPS（投影イメージ）の詳細がついに発覚!!

今まで詳しい内容は不明だった「イメージプロジェクティブシステム（以下ＩＰＳ）」。今回、その正体が、投影イメージを選択することにより、その後の物語の展開を左右するシステムであることが判明した！　ここでは、その使用例とともに詳しく紹介していこう。

1 IPS発動チャンス

ＩＰＳを発動させるチャンスは、画面が一瞬光ったとき。基本的にほかのキャラとの会話中やデート中に発生するぞ。いつでも対応できるよう、常に気を配ってプレイしていこう。もしかしたら、これらの場面以外でも、ＩＰＳを発動できるチャンスがあるかも？

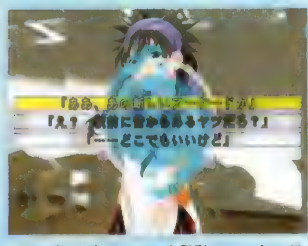

▲画面が光ると発動のチャンス！　ところで、この形は瑞希からもらった水晶と同じ……？

2 IPS発動

ＩＰＳを発動できるタイミングになったら、□ボタンを押すことでシステムが発動する。

3 投影イメージ選択

ＩＰＳを発動させると、対象物に投影させたいイメージを任意に選択することになる。ちなみに、イメージを投影したくない場合の選択肢も用意されているぞ。


▲デート中にＩＰＳを発動。アーケード街にイメージを投影させると……。

ああ、あの新しい～


◀駅前のアーケード街が、近代的な建築物が並ぶアーケード街に！

え？　駅前に昔から～

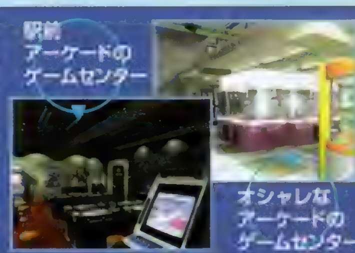

◀こちらを選ぶと、駅前のアーケード街が少しレトロな雰囲気に。

……どこでも～　投影しない

IPS使用例


沙夜との場合

沙夜とのデートではゲームセンターへ。やっぱり選ぶなら、キレイでオシャレなゲームセンターのほうが、沙夜も喜んでくれるはず。




唯芽との場合

唯芽が登場するシーンでは、ＩＰＳの選択しだいで犬か妖精を助ける展開に分岐。このようにＩＰＳは、登場キャラにまで影響を与えるぞ。



CHECK! IPSの使い方しだいでは……

本作では、ＩＰＳの採用により行動できる時間や場所が増えたため、それに合わせて女の子たちの服装も前作『Ｌの季節』以上に多数用意されている。公開されている場所に室内プールがあることから、もしかしたら水着も……？



女の子の服装が変化!

唯芽の永遠のライバル？

さらなる新キャラが登場。その名も、桃太郎一味!!　学園一の不良グループ（行動がシュールすぎて目立っているだけ？）で、風紀委員の唯芽は目の仇にするが、いつも返り討ちに……。



敵か？味方か!?　桃太郎一味見参!!



猿怒　剛（えんどつよし）
CV：檜木 亨
人を殴ることが趣味という怪力の持ち主。しかし、頭はそれほど賢くない。バナナときびだんごが好物。

澄伊雉晶（すみいちあき）
CV：麻績村まゆ子
グループ唯一の紅一点＆常識人。推理小説を読むのが趣味で、豆ときびだんごが好物。

三十六代目　桃太郎（ももたろう）
CV：子安武人
ロマンを追い求める、典型的な熱血野郎。詩（ポエム）の時間がある、国語の授業が大好き。

尾振　勤（おふりつとむ）
CV：川瀬ゆうこ
自分が認めた人間には忠実、悪くいうと媚びへつらいすぎな性格。骨付きカルビときびだんごが好物。

ミッシングブルー　ちょっとイイ話？

【ＣＤ発売記念イベント開催！】本作のイメージシングルＣＤシリーズ（日本コロムビアより発売／１巻「～瑠羽奈～」・２巻「～静乃～」発売中、３巻「～沙夜～」４月28日、４巻「～かりん～」５月10日発売／各巻税別¥1,500）の発売を記念して、５月13日(日)に東京・秋葉原の石丸電気ソフトワンにて、各キャラクターの声優を招いたイベントが行われるぞ（第１回：16時～、第２回：18時～）。参加するには、石丸電気ソフトワンや本店、または３号店で当シリーズを買った際にもらえる「お楽しみカード」が必要で、イベント当日は500名を超えた時点で受け付けをしめ切るので注意！　お問い合わせは、石丸電気ソフトワン 03-3251-5555まで。





オンラインでもオフライン

インターネットを利用して、遠く離れた人とも熱い対局が楽しめちゃう、待望の麻雀ゲームが登場！　麻雀好きは絶対見逃せないぞ!!

『ネットでロン！』は、インターネットに接続して通信による麻雀の対局が可能なソフト。つまり、家にいながらにして、遠く離れたプレイヤーと熱い対局が楽しめるのだ。もちろん、ネットにつながなくても楽しめるオフラインのモードもある、１粒で２度おいしいソフトだ。



ネットにつないで麻雀さんまい!!

オンライン OnLine

全国の強者を相手にネット対局

ＰＳ２対応モデムを使って専用サーバーにアクセスすることで楽しめるネットワークモード。いつでも対人による４人打ち麻雀がプレイできるのが最大の魅力だ。

シングル対局

実力勝負！のスタンダード麻雀

「シングル対局」は、通常の4人打ち麻雀ができるモード。おおもとになる3種類の基本ルールを、自分の好みに設定して楽しもう。もちろん、対局中もチャットで会話しながらプレイができるのも魅力の1つだ。

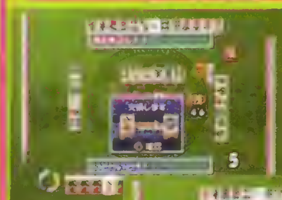


▲途中で回線が切れても、よほどのことがない限りもとの状態を復元してくれるぞ。

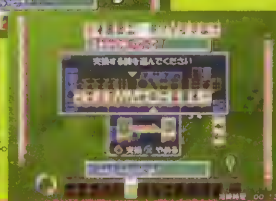
コンビ対局

"通し"可能な2人協力対局！

これは、2対2のチーム対局を楽しむモード。このモードでは、「ひそひそチャット（パートナーにだけ見える）」で内緒話をしたり、お互いの牌をこっそり交換することが可能。エキサイティングな麻雀を楽しもう。



▲パートナーの手牌は常に見えた状態。



▶牌の交換はいつでも可能。リーチ後でもＯＫなのだ。

コミュニケーション

チャットで広がる友だちの輪

友だちとチャット（文字による会話）をしたり、対局メンバーを募ったりすることができるコーナーがここ。不特定多数のユーザーと会話が楽しめる"ロビーチャット"のほか、チャットルームを作成して会話する"ルームチャット"が利用できる。



◀コントローラによる文字の入力画面。当然、USBキーボードによる文字入力もできる。

ニュースコーナー

大会告知やランキング情報

専用サーバーからのお知らせを伝える掲示板。大会の開催や、サーバーメンテナンスのお知らせといった告知は、ここでアナウンスされるぞ。



PS2	TBL 対局麻雀 ネットでロン！	夏予定	▶アリカ ▶価格未定
		▶MC2(KB数未定)、USBキーボード PS2対応モデム、PS2専用HDD	

対局麻雀 ネットでロン！

でも楽しさ充実! この麻雀はひと味違う!!

Off Line オフライン

これぞ究極の1人プレイ麻雀!?

ネットによる通信対局がメインのこのゲーム。オフラインでは、通常の麻雀はプレイできない。そのかわり卓上の牌がすべて見えていて、「パートナーを勝たせろ」などの課題を与えられる、「透視対局詰め麻雀」が楽しめるストーリーモードなどが用意されているぞ。

ストーリーモード

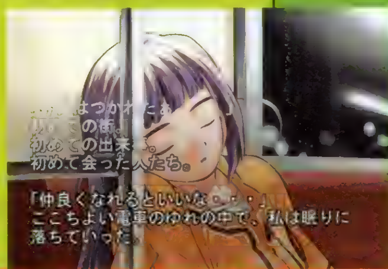
透視能力を駆使して麻雀を勝ち抜こう!

オフラインプレイ時のメインになるのがこの「ストーリーモード」。プレイヤーは、物語を楽しむシナリオパートと、ゲームパートを交互にプレイしていくのだ。透視能力のある女の子「桜木のぞみ」として、自分の能力を隠しながら、平和な日常を過ごしていこう。

●シナリオパート

サウンドノベル形式で進行するシナリオパート。ストーリーは、ゲームパートの結果によって展開が次々に変化していくので、ストーリーを1回最後まで進めただけでは見ることができない展開もあるかも? 透視能力を持ったヒロインが主人公なだけに、どんな物語になるか楽しみ!

▼シナリオはもちろんのこと、小池定路氏が描く魅力的な登場キャラにも要注目!



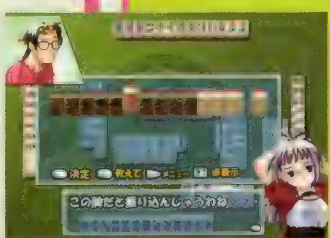
STORY ～彼女の事情～

「桜木のぞみ」の秘密。それは、ちょっとだけ透視能力があること。大学生になった彼女は、母親の親友が経営する麻雀喫茶でバイトをすることになる。仕事は、その透視能力を駆使して、お客さんが楽しめるよう「場」を盛り上げること。秘密がバレないよう変装し、麻雀を打ち始めるが…。



●ゲームパート

このパートで挑戦するのが、「透視対局詰め麻雀」。主人公はちょっとだけ透視ができるので、卓上にあるすべての牌を見ることができる。プレイヤーはその能力を生かして、「パートナーを勝たせろ」や「流局させろ」といった、課題をクリアしていくのだ。



◀メッセージがヒントになるので、初心者も安心。

▼予定外のポンが! 挽回できるかな……?



たまには失敗も…

ストーリーモードキャラクター相関図

睦月 香：のぞみが麻雀喫茶「ぱれっと」で働く際に、眼鏡と制服で変装した姿。姿が変わり、性格も少し明るくなる。

桜木のぞみ：本編の主人公。手に届く範囲の物体を透視する能力を持つが、能力があることは秘密にしている。性格は明るいが、やや内向的なところもある。同じ大学に通う八神しんじが気になって仕方がない、18歳の女の子。

八神しんじ：のぞみと同じ大学に通う、さとえの一人息子。のぞみと仲がいいが、香のことも……。19歳。

沢田 俊夫：「ぱれっと」の常連。店のトラブルを解決したりと、困っている人をほっておけない、アニキ的存在。33歳。

八神さとえ：麻雀喫茶「ぱれっと」の店長。のぞみの母の親友で、のぞみの能力を知る数少ない人物。37歳。

- 睦月 香 ⇔ 桜木のぞみ：じつは同一人物
- 沢田 俊夫 → 睦月 香：店の常連
- 睦月 香 → 八神さとえ：アルバイトの娘
- 八神しんじ → 睦月 香：気になる存在
- 沢田 俊夫 → 八神しんじ：店の常連
- 桜木のぞみ ⇔ 八神しんじ：お互いに気になる存在
- 八神さとえ → 八神しんじ：親子
- 桜木のぞみ ⇔ 八神さとえ：主人公の秘密を共有
- 沢田 俊夫 → 八神さとえ：店の常連
- 八神さとえ → 沢田 俊夫：行きつけの店の店長

エキスパートモード

2つのモードを用意! 超難関に挑戦だ!

この「エキスパートモード」は、「ストーリーモード」のゲームパートだけを楽しむ、「透視対局詰め麻雀」の問題集。このモードで麻雀の"読み"を鍛えれば、オンラインの対局でも、勝率がアップする! …ハズ。

●エキスパートチャレンジ

プロ雀師が制作した、30以上にものぼる難問を解いていくモード。プロの読みにどこまで迫れるか、思う存分挑戦してみよう!

●ダウンロードチャレンジ

サーバー上から問題をダウンロードして、新たな難問に挑戦! 問題はメモリーカードやPS2専用HDDに保存できるぞ。

グラフィックギャラリー

ごほうびグラフィックをいつでも鑑賞できる!

「ストーリーモード」を進めていくと見ることができるイベントグラフィック。一度見たものは、このギャラリーでいつでもたん能することができる。美少女キャラに目がない人は、ギャラリーをコンプリートするまで、プレイするべし。

▶こんな、なにげないグラフィックも登録される?



PS2 SPG

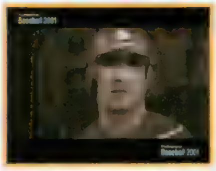
プロ野球2001（仮）

超リアルな画面のPS2版野球ゲームを手がけるのはなんと「パワプロ」のスタッフ！ 日本一の開発陣が“真のリアル志向野球ゲーム”を教えてくれる。

発売日未定
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC2（KB数未定）

『パワプロ』のノウハウを結集した新時代野球ゲーム誕生！

操作などの基本的なシステムは『パワプロ』と共通。そのうえで、全11球場をすみずみまで取材し、選手の動作をモーションキャプチャーで再現するなど、多角的なアプローチで極限までリアルな演出を追求している『プロ野球2001（仮）』。おなじみの実況も、アナウンサーと解説者が掛け合いをするという、さらなるパワーアップを実現!!



◀選手のアップも違和感ゼロの超リアル！

新世紀野球ゲーム



『パワプロ』の操作性 ＋ に リアルな演出 ＝ がプラスされて 『プロ野球2001（仮）』誕生!!

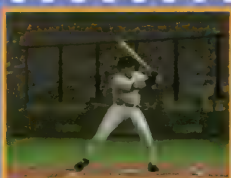


◀野球ゲームに革命をもたらした「パワプロ」のシステム。

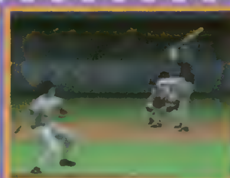


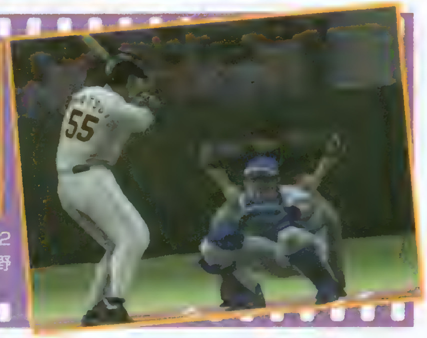
◀選手の動きを徹底的に研究して忠実に再現！











TV中継そのままの臨場感を実現!!

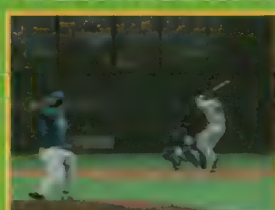
公開された映像は実際のプレイ画面ではないけど、PS2実機上の画面。選手の構えから背景にいたるまで、プロ野球中継に迫る迫力を感じる。超期待――ワクワク!!

これは野球ゲームの目指す理想です



DIAMOND HEAD
赤田勲氏
PROFILE
「パワプロ」のプロデューサーで超有名。立て続けに「パワプロ」をリリースする中でこんな隠し玉を作るとはさすが。

――「パワプロ」とは対照的な、リアルで[illegible]ゲームですね？
赤田氏（以下、赤）「リアルな野球というのはもともとやりたかったものなんですよね。「パワプロ」のデフォルメキャラは、ハード的な[illegible]のもと、いかにリアルな野球のプレイ感覚を再現するかという[illegible]から生まれたものですから。だけどPS2なら、リアルさとゲーム性を両立させてゲームが作れるというわけです。
――[illegible]
赤：基本的なシステムは「パワプロ」とほぼ同じです。リアルというだけではダメ。とにかく[illegible]野球が楽しめることを第一に[illegible]しています。リアルタイプのゲームだと、操作性が悪くなると[illegible]もいると思います。じつは今回お見せした『プロ野球2001（仮）』の[illegible]は「パワプロ」と同じものを使っています。アニメ調に[illegible]するか、リアルに[illegible]するかだけの違いなんです。つまりPS2ならば、リアルさとゲーム性の高さは両立できる。こう言えば「パワプロ」ファンの方も『プロ野球2001（仮）』のゲーム性のよさを想像できるんじゃないでしょうか。
――[illegible]
赤：アナウンサーだけでなく解説者も登場し、会話をしながら進行します。「パワプロ」の実況がラジオ中継なら、『プロ野球2001（仮）』はTV中継ってところですね。
――[illegible]
赤：『プロ野球2001（仮）』は「パワプロ」に興味を持てなかったアダルトユーザーにアピールできると思います。またこれからの「パワプロ」はもっと自由な発想でゲームを作れます。[illegible]ばかりです。こだわりの[illegible]は期待しますよ。



実際のゲーム画面はどうなる？

『プロ野球2001（仮）』ココに注目!!

- **●PS2ならではのリアルさ**
  高性能機の表現力で野球中継さながらの映像
- **●こだわりの演出**
  選手の表情、動きを納得のいくまで追求
- **●TV中継式の音声**
  実況がにぎやかに。誰が解説者かも気になる
- **●本物志向の野球好きも満足**
  実在の選手を身近に感じたい人にぴったり！

PS2 AVG

クロックタワー3

ホラーゲームファンを虜（とりこ）にした『クロックタワー』が、日本映画界の巨匠・深作欣二監督の手で、ついに復活！ PS2に新たなる恐怖が誕生する!!

発売日未定
▶カプコン／サン電子
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

戦慄の名作ホラーアドベンチャーが今、甦（よみがえ）る！



▲世界設定とともにタイトルロゴも一新。まったく新しい『クロックタワー』に期待大だ！

主人公の少女の命を狙って、謎の男が執拗（しつよう）に追いかけてくる……そんな〝追われる恐怖〟を描いたホラーAVGの傑作、『クロックタワー』シリーズの最新作が、長い沈黙を破り、ついに発表された！ しかも、今作『3』の監督を務めるのは、社会問題にもなった映画「バトル・ロワイアル 特別篇」を制作した、あの深作欣二監督なのだ!! 今回は、先日行われた制作発表会の模様を中心に、『3』の見どころをチェックしていくぞ。絶対必見!!


▲父子の幸せそうなひととき。しかし、これから自分たちが惨劇の当事者になろうとは……。


舞台は1900年代霧煙るロンドンシティ…
▲夜の街を歩く謎の老人。右手には杖のようなものが握られている。何者!?

悪霊＆魔物から逃れ続ける少女の運命は？

1900年代半ばのロンドンシティ。そこでは昔から、まるで何かに導かれるかのように、さまざまな猟奇殺人事件が連続して起きていた。そして、今回のターゲットは、ロンドン郊外にある下宿屋の娘・アリッサだった。無力な彼女は、自らを襲う悪霊や魔のモノから、たった1人で逃げる、逃げる、逃げる……。なぜ追われるのか？ どこにも助けはないのか？ その先には何が待ち受けているのか!?

映画「バトル・ロワイアル特別篇」の 深作欣二 監督が作る!!



深作欣二監督 プロフィール
ふかさく・きんじ●映画監督として、「仁義なき戦い」シリーズ、「蒲田行進曲」「いつかギラギラする日」など、数多くの名作を生み出してきた日本映画界の巨匠。

4月11日・『クロックタワー3』制作発表会を直撃取材！

「圧倒的な力の差を見せつけてほしい!」（カプコン・岡本吉起氏）

制作発表会では、深作監督をはじめとする、『3』の豪華制作スタッフが、今作に賭ける意気込みを語った。まず、〝なぜゲーム作品の監督に挑戦しようと思ったのか？〟という問いに対して深作監督は、「初めての体験というのは、いくつになっても心踊るもの。ゲームの監督という未体験の仕事を引き受けてみたかった」と語った。それに対し、カプコン専務取締役・岡本吉起氏は、「今までのゲームが中途半端なものだったと痛感させられるぐらいの、圧倒的な力の差を見せつけてほしい」と、監督の演出力に大きな期待を寄せていた。また、「作品を作るうえで重要なこととは？」という質問に、深作監督は「あきらめないこと。あきらめると先が見えて、仕事がつまらなくなってしまう」と答えた。フラグシップの杉村氏が「モーションキャプチャー用の俳優を200人オーディションしたが、いまだに監督のOKが出ない(笑)」と語るほど、深作監督は今作も、徹底的にこだわって作っているとのこと。とにかくスゴイ作品になりそうだぞ!!


▶杉村氏は、「このまま埋もれさせるのは、もったいないと思った」と、名作『クロックタワー』を復活させた理由も語った。

検証 『クロックタワー』シリーズを振り返る

カーソルで気になるところをクリックして、ゲームを進めていくというAVGだった本シリーズ。下の2作以外に『ゴーストヘッド』という外伝的な作品も。

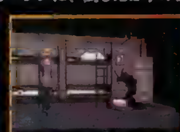
クロックタワー
1997年7月17日発売

『2』の大ヒットを受けてPSに移植された（もとはSFC版。クロックタワー（時計塔）で、14歳の少女ジェニファーが、巨大なハサミを持つ謎の男・シザーマンの恐怖から、逃げ切るまでを描く。



クロックタワー2
1996年12月13日発売

舞台は『1』の1年後。ジェニファーと彼女の保護者であるヘレンに、倒したはずのシザーマンが再び襲いかかる。前作同様、マルチエンディングを採用し、ポリゴン化により演出面も強化された。



そのほかにも超豪華スタッフが制作に参加!!

雨宮慶太 キャラクターデザイン（あめみや・けいた）



TV「機動刑事ジバン」など、主にTV＆映画の、特撮モノの監督やキャラクターデザインを手がける。特撮界のカリスマ的存在。

野口 竜 背景デザイン（のぐち・りゅう）



TV「宇宙刑事ギャバン」「鳥人戦隊ジェットマン」、映画「めぞん一刻」など、多くの人気作に参加した人気イラストレーター。

久保こーじ 音楽（くぼ・こーじ）



鈴木あみ、安室奈美恵といったトップアーティストを、小室哲也氏と共同プロデュースするなど、ヒット曲を次々と世に送り出す。

杉村 升 脚本（すぎむら・のぼる）



TVドラマ「太陽にほえろ!」や「スケバン刑事」、ゲームでは「鬼武者」のシナリオも手がけた。フラグシップの中心的存在。

美波 アリッサのCGモデル（みなみ）



大々的なオーディションで、ヒロインのモデルに選ばれた中学2年生。映画「バトル・ロワイアル」でも、川田章吾の恋人役を熱演。

「FLAGSHIP（フラグシップ）」とは？ 映画、TV、ゲームなど、さまざまな分野で活躍する有名シナリオ作家たちにより結成された脚本家集団。ゲームでは、『バイオハザード』シリーズや『鬼武者』といった超人気タイトルのシナリオも担当した。著名な映画監督や演出家、俳優などとのつながりも強く、『クロックタワー3』の制作においても重要な役割をになう。

PS PZG ワンピースマンション

夏予定
- カプコン
- 価格未定
- MC(1ブロック) 携帯電話接続ケーブル対応

PZGっぽいけど、マンションを運営するSLG的なオモシロさもある！　今回は、この新感覚ゲームのルールをおさらいしつつ、見どころもバッチリお届け!!

トラブル続出(?)のマンションを運営するゲームだよ～ぅ!



マンションの管理人となって、住人たちが平和に暮らせるように運営していくゲーム、『ワンピースマンション』(以下、『ワンピー』)。
今回は、マンションをより発展させるための、具体的な建築＆運営方法を中心に紹介するぞ。


◀続発するトラブルから住人の平和な暮らしを守れ！

ココがオモシロイ! いろんなカタチのマンションが作れる!

マンションは、部屋を入れ替えたり、新しい部屋をスキマにはめ込んだりして作っていく。いろんなカタチのものが作れるので、普通じゃあり得ないマンションを作ってみるのも楽しいかも。


「1P」という文字型!!
▲左側のエレベータ部分が数字の「1」、右側はアルファベットの「P」。『ワンピー』だけに1P（ワンピー）型！

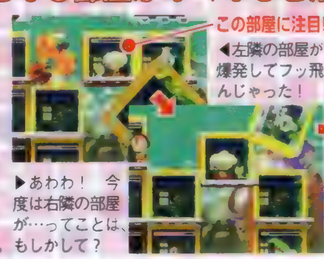

「門」のカタチ！
◀これは、漢字の「門」。奥の景色がまる見えね。


高層マンション!?
▶地上が見えない高層型。雲まで行っとく？


なんかバランスが…
▶なんと不安定な…!? 住人全員のストレスが上がりそ～。

ココがハラハラ! 支えとなる部屋がなくなると落っこちる!

支(ささ)えとなる部屋が爆発してなくなると、その部屋の上（または左隣、右隣）の部屋は落下する。こうなると、周辺の住人環境がガラリと変わるので、再び部屋の配置を考え直す必要があるのだ。



◀左隣の部屋が爆発してフッ飛んじゃった！
▶あわわ！　今度は右隣の部屋が…ってことは、もしかして？

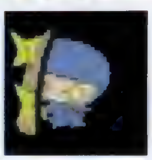


▲イヤな予感的中～！　支えになっていた部屋がなくなり、一気に1階まで落っこちた！

カワイイです! 住人たちが見せるコミカルな表情にも注目!

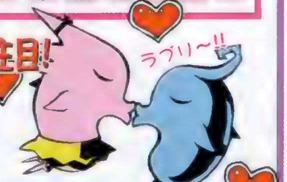
ここでは、住人たちのコミカルな表情を紹介！　住人たちはストレスの度合いによって、いろんなアクションを見せてくれるぞ!!

トビマル


▲隣の住人からのストレスをタタミで受け止める！

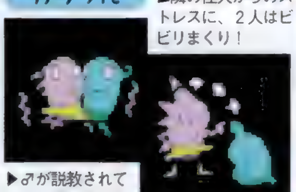


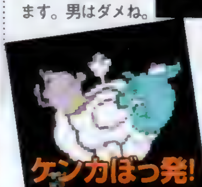
▼ストレスなしで上機嫌。3人分身の術。



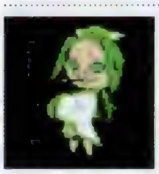
▲隣の住人からのストレスに、2人はビビりまくり！

カップル


▶♂が説教されてます。男はダメね。



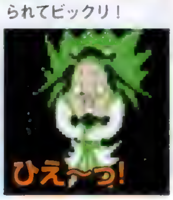
◀2人のたまったストレスが、ついに爆発。大ゲンカ発生！


▲通常時は口にくわえたパイプで一服。

オペ



▼ストレスで目がイッちゃってます。美人が台ナシ！



▼さらにストレスを与えられてビックリ！

覚えるです コレが『ワンピー』の基本システム

マンション運営の流れ

STEP1 希望者を入居させる

まずは、入居希望者のなかから1人を選ぶ。どの部屋に入れるかは自由だけど、希望者が入居できるのは空き部屋のみ。誰かが住んでる部屋は、当然ダメ。


▶画面下に並んでいる入居希望者の中から1人を選択。

STEP2 住人から家賃をもらう

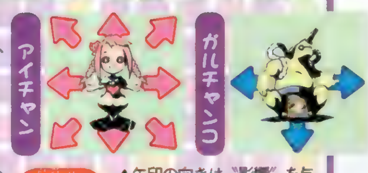
入居させた住人からは、毎月の家賃が支払われる。また、契約期間が満期になれば、ボーナス収入ももらえる！

STEP3 部屋を増築する

所持金が増えたら、お金を払って部屋を増築！　増築した空き部屋に再び希望者を入れれば、家賃収入もアップ!!

住人はお互いに"影響"を与え合う

住人が周囲の部屋に与える"影響"は、「癒（いや）し」か「ストレス」の2種類。各住人ごとに設定された"影響"を与え合うことにより、お互いのストレスが増減するのだ。



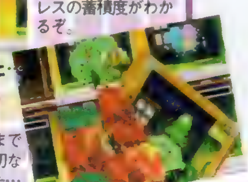
矢印で判断!
▲矢印の向きは"影響"を与える方向だ。ピンクは「癒し」、青は「ストレス」を表すぞ。

住人のストレス上昇には要注意!

"影響"による相性が悪いと、住人のストレスが上昇。これが満タンになった場合はマンションを去っていく。『ワンピー』では、いかに住人全員のストレス上昇を抑えた部屋の配置にするかが重要だぞ。


ストレスゲージ
◀住人の頭上にあるバーを見れば、ストレスの蓄積度がわかるぞ。

ストレスがたまると…爆発!!


▶ストレスが満タンまでたまると爆発！　大切な住人が減ってしまった…。

「迷惑住人」が入居してくることも…

ライバルマンションから強制的に入居してくる「迷惑住人」。彼らは、ストレスを周りに与えるし、移動させることもできないから、すっごいジャマ。できるだけ早くストレスを満タンにしてやって、マンションから追い出しちゃおう。


▼通常の住人は黄色、迷惑住人は茶色の部屋なのだ。

PS2 ACT

ゴルフルGOLF

ゴルファーの育成や、独特のショットシステムなど、斬新な要素満載のスポーツACT!

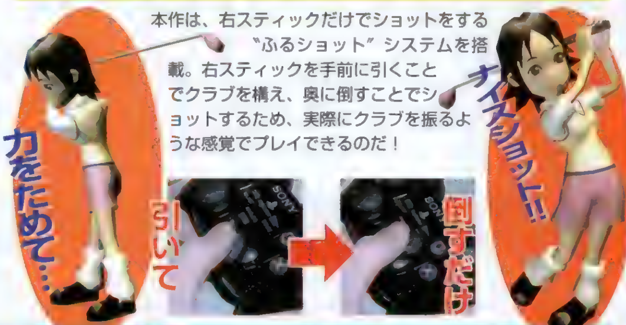
5月予	▶アートディンク
	▶¥6,800
▶MC2（350KB）	

自分だけのゴルファーを育成できる!

本作は、ゴルフゲームをプレイしながらゴルファーを育成していくスポーツACT。ゲームの目標は、実践トレーニングや打ち込みなどでキャラを育成して、5年以内に4大大会を制覇することだ。育成の間には、賞金ランキングに応じてツアープロになったりといったイベントも、数多く用意されているのだ。独特の操作方法である〝ふるショット〟システム（右を参照）を生かし、実際のスイングに近い感覚を再現。登場するコースは、レイアウトの変化に富んだ8コースが用意されているぞ。

力加減が自由自在な ふるショットシステム搭載!!

本作は、右スティックだけでショットをする〝ふるショット〟システムを搭載。右スティックを手前に引くことでクラブを構え、奥に倒すことでショットするため、実際にクラブを振るような感覚でプレイできるのだ!

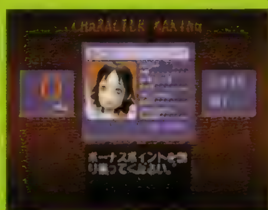


とにかくハマる! ゴルファー育成の流れをチェック

ここでは、ゴルファーの育成を楽しむことができる「MYゴルフ」モードの基本的な流れを説明するぞ。

STEP1 ゴルファーとキャディを選択!

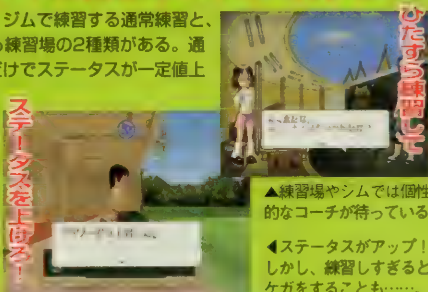
プレイヤーは、バランスタイプやパワータイプなどの特徴をもった6人のゴルファーの中から1人を選択。次に、一緒にコースを回るキャディを選ぶのだ。ちなみに、ゲームを進めると、能力の高いキャディを雇うこともできるぞ。



▶自分の好みにあったタイプのキャラを選ぶのだ。

STEP2 2つの練習法でキャラを育てる!!

トレーニングには、ジムで練習する通常練習と、実際にショットをする練習場の2種類がある。通常練習は、実行するだけでステータスが一定値上昇するのが特徴。一方の練習場は、ショットの良し悪しによってステータスの上昇する量が変化する。成功すればステータスが一気に上昇するが、失敗するとほとんど上昇しないのだ。



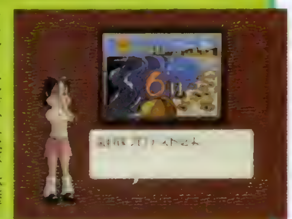
▲練習場やジムでは個性的なコーチが待っている。

◀ステータスがアップ! しかし、練習しすぎるとケガをすることも……。

STEP3 いざ大会へ!

トレーニングで鍛えたら、大会に出場! 4大大会の制覇を目指し、何度も試合に出場するのだ。

▶トレーニング、大会、休養を計画的に行っていくのだ。



PS S・RPG

ルナ・ウイング-時を越えた聖戦-

美少女キャラとの恋愛でキャラを育てつつ戦うS・RPGがPSに登場!!

7 12	▶翔泳社
	▶¥6,800
▶MC（1ブロック）	

恋愛要素満載のS・RPG!

本作は、主人公のレシオンが「セラード」という民族の士官となり、闇の神を信仰する民族「ベルガード」と戦うS・RPG。ゲームは半リアルタイムの戦闘を行うSLGパートと、数多くの女の子と会話や恋愛イベントを楽しむAVGパートを交互にプレイすることで進んでいくぞ。また、魅力的なキャラたちを笠原弘子さんをはじめとする有名声優陣が演じているのも見逃せない!

ゲームの流れ



AVGパート 女の子と会話して恋をはぐくめ!!

SLGパート終了後は、本拠地となる飛空船の中でのAVGパートとなる。このパートで、女の子と積極的に会話していけば、ドキドキの恋愛イベントも発生するぞ。

ここに注目! 「NRシステム」でより感情豊かに!

女の子からの問いかけに対して、返答の言葉に込める感情の強さを選ぶことができるのが、「ニュアンスリプライ（NR）システム」。選択肢ごとに大・中・小の3種類の感情の強さを表現することができるのだ。



◀大の感情を込めると、恋愛値の変化も大きい。



セシル
主人公・レシオンの幼なじみ。戦闘では遠距離攻撃を得意としている。

ここに注目! 恋愛値が戦闘に影響する

会話中に表示される選択肢を選ぶことによって、女の子に設定された恋愛値が上下する。それにより、SLGパートでの女の子の攻撃力が上下するのだ。ただし、パーティ内の複数の女の子と仲良くなると、プレイボーイだと思われてしまい、恋愛イベントが発生しなくなってしまうぞ。



パティ
主人公が所属する部隊の最高責任者。主人公のことを「少年」と呼ぶ。



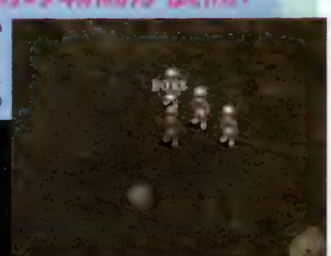
▲相手が喜びそうな返答を心がければ、戦力もアップ!

SLGパート 半リアルタイム制の戦闘が展開!

戦闘は、時間の経過でたまっていく「AT」という数値が、一定値に達したキャラから行動していくことで展開していく半リアルタイムバトル制だ。敵味方のどのキャラから動けるかを把握しながら、移動・戦闘といった戦略を組み立てていくのだ。



▶素早いキャラほど「AT」の数値が早くたまるぞ。



▲戦闘の目的は、敵の全滅や特定のキャラの救出などバリエーション豊かだ。

  Illustrated by 青山総一

PS AVG

STARTLING ADVENTURES

3つのオリジナルAVGを収録している『スタートリング アドベンチャーズ』。今回紹介するのはDPSオススメの、この物語だ!!

5|24
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

3本のなかで最も重厚な物語“PRINCESS'S KNIGHTS”を大紹介!!

本作は、バラエティ豊かな物語を3本も楽しめる、おトクなAVG集。物語の要所では、収録されているゲームが挿入され、それをクリアすると物語が進んでいくシステムになっている。今回はそのなかでも、DPSイチ押しの『プリンセスズナイツ』をピックアップして、詳しく紹介していくぞ。





◀▲国民の希望を胸に抱き、フレット隊の壮絶な戦いが始まろうとしている。

Story ストーリー

国家の命運は王女に託された

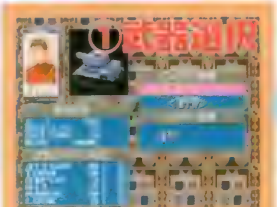
時は20世紀の初頭。平和な小国・アルカリ王国は、強大なマンガン帝国に攻められ、滅亡の危機に瀕していました。意を決した国王は、王国再建の夢を娘のローズ王女に託し、国外へ脱出するよう言い渡します。そして、信頼厚いフレット戦車隊に、王女の護衛を命じますが……。



収録ゲーム

ミッションコンバットを誌上リプレイ!

この物語でプレイするゲームは、戦車が活躍するリアルタイムACT。最大5台の味方に移動先や攻撃目標を指示しながら、敵戦車がひしめく戦場を生き抜くのだ! また、武器を自由に変更したり、地形を利用して敵を追いつめるなど、SLGのような戦略性も盛り込まれている。ここでは、ゲームの流れにそって、各ポイントをチェックしていこう。



▶各機体にあった装備を選ぼう。



▶いよいよ戦闘! じん速な指示が勝利への近道だ!



▶敵が少なくなれば集中攻撃! 一気にステージクリアだ!!

CHECK! **クリア条件は…**

「敵の全滅」や「砲台の破壊」など、ステージによってクリア条件は異なる。それに合わせた戦略を立てていく必要があるぞ。

POINT! 選べる武器は多彩!

用意されている武器は、機関砲や対戦車ライフルなどさまざま。それぞれ攻撃力や有効距離が異なっているほか、機体によって装備できるかどうかも違うのだ。また、HPやスピードなど、機体の能力を上げることができる、便利なアイテムも用意されているぞ。


▶うまく武器を選択すれば、戦闘はラクに!

POINT! 戦闘の心得~その1~ 各機に素早く的確な指示を!

各機体はどれも動きが遅く、横移動や後退ができない。ダメージを受けないように動くには、素早い指示と、しっかりとした戦略が必要になる。また、ほかの機体と助け合って行動していくことも、重要なポイントになる。


▶上手に動けば、こんな巨大な敵とも互角に渡り合えるぞ!

POINT! 戦闘の心得~その2~ アイテムを獲得せよ!


◀障害物も破壊することができる。

敵戦車や障害物を破壊すると、アイテムや武器が出現することがある。なかには貴重なアイテムも……。見落とさないようにしよう。

POINT! クリアボーナスを狙え!

クリア後には戦闘結果が表示され、結果によってはアイテムを入手できることがある。このとき、味方全員が生存していれば、さらに多彩なアイテムを手に入れられるぞ。細かいことだが、できる限り狙っていこう。


▶戦闘に参加する人数はステージによって異なる。

CHECK! **残り2本のAVGはコチラ!**

キョウコと百鬼王

不死の大猿が作ったゲームとは…

不老不死の大猿・百鬼王(ひゃっきおう)と、女子高生・キョウコが繰り広げる不思議な物語。収録ゲームはビリヤード風の「玉はじき」と、一風変わった「すごろく」の2種類が用意されている。「玉はじき」では、ジャンプショットのようなスーパーショットも繰り出せるぞ。


▲現代に復活した大猿・百鬼王との出会い。キョウコの災難はここから始まる……。

スペースレスキュージョウ

どんな依頼もジョウにオマカセ!

舞台は未来の宇宙。「何でも解決屋」で働く少年・ジョウが巻き起こす数々の珍騒動を描いていく。収録ゲームはガンSTGをはじめ、「爆弾解体」や「早撃ち」など、依頼ごとにさまざまな種類が用意されているぞ。ジョウを取り巻くコミカルな人間模様にも注目!


▲3つの物語のなかで、最も多くのゲームが用意されているぞ。

PS SPG

Jリーグ実況ウイニングイレブン2001(仮)

Jリーグをリアルに再現している最強のサッカーゲームの最新作が早くも登場！

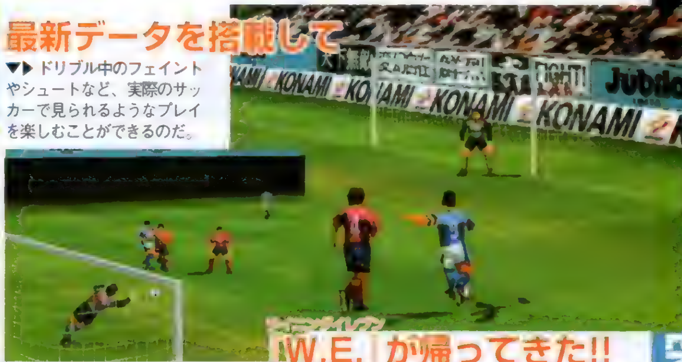
6.21 ▶コナミ ▶¥5,980 ▶MC(ブロック数未定)

サッカーゲームの'01年度リーグがついに開幕!!

日本代表の活躍や今年導入されたサッカーくじ「toto」の影響もあり、全盛期並の盛り上がりを見せるJリーグ。そんななか、リアルなグラフィックや操作性、細部までにこだわったデータでサッカーファンの圧倒的な支持を得ている『ウイニングイレブン』シリーズの最新作が登場！　今作でも、各クラブの選手データやスタジアムなど、2001年度のJ1&J2がリアルに再現されているぞ。

最新データを搭載して

▼▶ドリブル中のフェイントやシュートなど、実際のサッカーで見られるようなプレイを楽しむことができるのだ。



「W.E.」が帰ってきた!!

サッカーファン必見!!

『W.E.(ウイニングイレブン)』のシステム&データがさらにパワーアップ!!

1 選手データからスタジアムまで完全フォロー

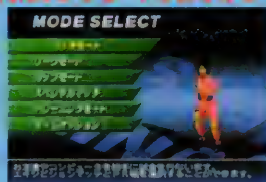
ガンバ大阪に移籍した酒井選手など、J1・J2全28クラブ最新データでのプレイが可能だ。また、今年完成した東京スタジアムや、J1に復帰したコンサドーレの札幌厚別公園競技場などのスタジアムも用意されている。



▶各スタジアムの特徴をとらえて、作り込まれている。

2 基本を押さえた5つのモードが楽しめる

選択できるゲームモードは、全部で5種類。友だちと対戦できるマッチモードや年間チャンピオンを目指すリーグモードなどを楽しむことができるぞ。



▲おなじみのゲームモードは、今作でも健在。どのモードでプレイする？

3 2001年度の新ルールにも対応

延長戦に入った場合のみ、4人目の選手交代が行えるという、今年からの新ルールに対応。また、移籍した選手の背番号を1〜99番まで自由につけられる。

J2に昇格した"横浜FC"も使用可能!

選択できるクラブには、JFLからJ2に昇格してきた日本初のソシオクラブ"横浜FC"も登場！　また、1クラブに参加している選手数も、従来の22名から26名に増加。先発11名とベンチ5名を、プレイヤーが選択することができるのだ。



◀J1のクラブだけではなく、J2のクラブのデータも最新だぞ。

PS SLG

ファンタスティックフォーチュン

タイプの異なるヒロインを選んで、美男キャラとの恋愛を実らせていくSLG

5.24 ▶サイバーフロント ▶¥6,800 ▶MC(1ブロック)



スケジュールを組んでキャラクターを育成

◀1週間ごとにスケジュールをたて、勉強したりほかのキャラと会ったりして成長させるのだ。



▶休みの日に街に出ると、この世界に住む男性キャラクターたちと遭遇する。彼らとの出会いが、やがて恋に発展することも…。

男性キャラとの出会いが運命を左右する!?

女性のための恋愛SLGがPSに登場!!



▶キャラデザインは、新進気鋭の漫画家ゆうきあずさ氏が担当！

女性が主人公という異色の恋愛SLG。人気の高かったPC版を、PSに移植した作品。3人の異なるタイプの主人公から1人を選び、クライン王国で1年間生活していく。そのなかで、複数の男性キャラと親しくなりつつ、それぞれが持つ目的の達成を目指すゲームだ。PS版では、増加したセリフやリニューアルされたグラフィックが楽しめるぞ。

豪華声優陣が演じる3人のヒロインが主役！

石田彰さんや茶山莉子さんといった有名声優が演じる3人の主人公たちは、それぞれ異なる目的を持っている。この目的の達成を目指しつつ、ほかのキャラとの親交を深めていくことになる。なお、選択した主人公ごとに、それぞれマルチイベントとマルチエンディングが用意されているぞ。



騎士見習い シルフィス (CV：石田彰)

いまだに性別がはっきりしないアンヘル種族の若者。憧れの職業である騎士を目指す。



クライン王国の王女 ディアーナ (CV：茶山莉子)

幼い頃に出会った青い瞳の少年との約束が忘れられず、今でも再会を夢見ている。



異世界からきた女子高生 藤原芽衣 (CV：坂本真綾)

魔法研究院の実験失敗により、召喚されてしまう。生活しながら帰る手段を探すのだが…。



主人公同士が出会うこともあるんだせぇ〜

案内役ガゼル(CV:横手久美子)

ゲーム中では、選択しなかったほかの主人公と出会うこともある。彼女たちと親交を深めていくと、友情イベントが発生するぞ。主人公同士の友情が、エンディングに影響を与えることも…。すべてのエンディングを見るのに欠かせない要素だ。





◀▲彼女たちの友情は、選択肢の選び方やプレイヤーの行動によって変化していくぞ。

PS2 RCG

鉄1～電車でバトル！～

好きな電車で日本縦断を目指せ!!
電車を使った奇想天外なRCGが登場!!

7月（予）
▶シスコンエンタテイメント
▶¥6,800（予）
▶対応周辺機器未定 2人プレイ可

誰よりも速く、線路の果てを目指せ!!

停車駅も信号も無視し、ひたすら最速の電車を競いあう！　それが「鉄1（テツワン）」!!　誰もが1度は思う（……かもしれない？）「駅をすっ飛ばしたい」、「隣の電車を抜きたい」といったムチャな願いが、ついにかなうのだ。レースはハチャメチャだけど、登場する電車はリアルに再現された全80車種。実物そっくりな電車が、轟音を響かせて疾走するさまは必見だぞ！　なお、日本一を目指す「鉄1」モードのほかにも、指定された課題をクリアしていく「ツアー」モードなど、全部で4つのモードを収録している。



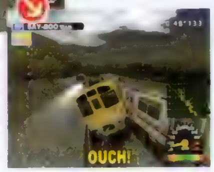
▲華麗なドライビングテクニック(？)で、誰よりも速くゴールの駅にたどり着け！　電車SLGでは体験できない"飛ばす快感"がたまらないのだ。でも、ゴールの駅には停車しないと負けになるので注意。



▲コーナーでは、荷重移動を行うことで速く曲がれるぞ。ただ、右下のゲージの針が赤い部分に達すると脱線してしまうのだ。



◀電車RCGだけに、ポイントの切り替えを使うことが重要だぞ。車線を移動したいとき、ポイントを切り替えると……。



▶これで右の車線に移動できるのだ。うまく使うことで、ライバルをコースアウトさせることもできちゃうぞ！

PS A・AVG

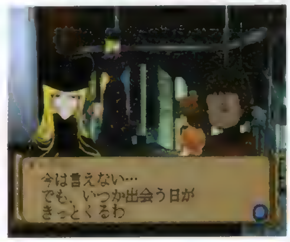
松本零士999～Story of Galaxy Express999～

松本零士ワールドが丸ごとつまった、ファンならずとも注目のA・AVG!!

6.28
▶バンプレスト
▶¥6,800(CD2枚組)
▶MC(1ブロック)

メーテルと鉄郎の勇姿がPSで甦る!!

「銀河鉄道999」などでおなじみの、松本零士作品の魅力が満喫できるA・AVG。プレイヤーは星野鉄郎となって、メーテルとともに999で旅をするのだ。旅の途中ではハーロックなど、さまざまな松本作品のキャラが総登場するぞ。さらに、1対1の早撃ち対決といった戦闘も発生するのだ。また、このゲームが初登場となる作品もあるので要チェック!!



◀ゲーム本編は3Dポリゴンで、操作はすべてリアルタイム！

PS ETC

サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン

ついつい熱くなっちゃう、ミニゲームの対戦が楽しいパーティゲーム！

5.31
▶サクセス
▶¥4,800
▶MC(1ブロック)、3人プレイ可 バーコン対応

バトルを勝ち抜き、目指せ大出世!!

"ハンコを押す"など、サラリーマンの日常をテーマにしたミニゲーム集。「脅威の捺印マッシーン」など、豊富にゲームが収録されているぞ。ゲームは平社員からスタートして、勝てば昇進、負けると降格となり、さらに成績に応じて「社長」や「仲間はずれ」など、さまざまな称号までついてしまう。恥ずかしい称号を得ないためにも、負けられないぞ!!



◀間違った応対をしたOLを見つける、「愛のムチゲーム」。

新作ソフトニュース NEWS

臨場感バツグンのホラーAVGが登場!!

『THE FEAR(ザ・フィアー)』は、TV番組の撮影現場で起きる恐怖を描く実写AVG。プレイヤーはカメラマンとなり、不思議な現象が起きる洋館から脱出するのが目的だ。『SuperLite　GOLDシリーズ みんなの麻雀』は、初心者でも気軽に楽しめる麻雀ゲーム。「わいわい雀荘コントローラ」を使うことで、最大4人で同時に遊ぶことができるぞ。『SIMPLE1500シリーズ Vol.63 THE ガンシューティング2』は、30種類ものステージを収録。カワイイキャラと冒険の旅に出る「ストーリー」など、3つのモードで遊べるぞ。『勝負師伝説 哲也』は、人気マンガが原作の麻雀ゲーム。原作でもおなじみのイカサマ技を駆使した、熱い麻雀バトルが楽しめるぞ。最強の玄人(バイニン)目指し、PS2で打(ぶ)ちまくれ!!



『THE FEAR(ザ・フィアー)』より

PS2 THE FEAR(ザ・フィアー)

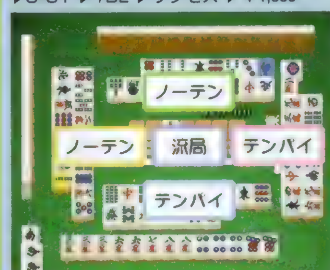
▶夏予定 ▶AVG ▶エニックス ▶価格未定



◀主人公がTVカメラマンなので、レンズを通した視点がメイン。実際に現場にいるような臨場感が味わえるぞ！

PS SuperLite GOLDシリーズ みんなの麻雀

▶5.31 ▶TBL ▶サクセス ▶¥1,800



◀4人で打てるのが最大の魅力。また、麻雀の勉強ができる「学習モード」を搭載している。

PS SIMPLE1500シリーズ Vol.63 THE ガンシューティング2

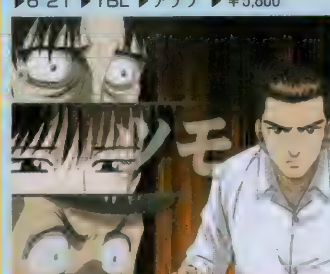
▶5.31 ▶STG ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500



◀「金魚すくい」など、今までのガンSTGにはないゲームが楽しめる。どうやってすくうのかな？

PS2 勝負師伝説 哲也

▶6.21 ▶TBL ▶アテナ ▶¥5,800



◀おなじみのキャラたちと技を競えー原作では不可能な対戦も実現させることができるぞ。



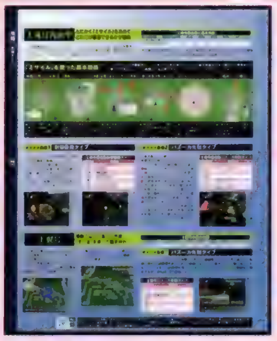
『GPM』ファン必携の攻略＆設定資料集

電撃ガンパレード・マーチ

電撃PS編集部が自信を持ってお届けする『GPM』の攻略＆設定資料集、「電撃ガンパレード・マーチ」。全196ページで、サイズはDPS本誌と一緒だ。制作が長期におよんだぶん、熟成した内容に仕上がっているぞ！

注目！　これが収録されている内容だ!!

●学園・戦闘モード攻略



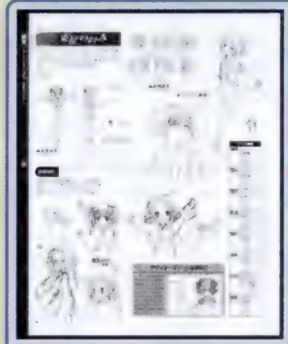
DPS本誌で行ってきたポイント攻略をさらに煮詰め、よりくわしく、より合理化した完璧版！　さらに、ファジー入力のベストポイントや、各種コマンドの詳細などといった、DPS本誌ではフォローしきれなかったデータも満載だ!!

●キャラクター紹介・描き下ろしイラスト



誕生日や身長・体重といった、ゲーム内未公開のデータを含む、各キャラのプロフィールを紹介。さらに、ここでしか見られない、生徒キャラ全員分の私服姿を、『GPM』のキャラデザイナー・木村淳子さんに描き下ろしてもらったぞ。

●世界観設定＆イラスト



各キャラの初期プロットやデザイン案、士魂号＆幻獣の詳細設定をすべて公開！　さらに、数多くの秘密が隠された「世界の謎」に迫る大量の公式資料も掲載。この膨大な資料を読破すれば、『GPM』の裏側が見えてくるかも……!?

●電撃ファンパレードマーチ in DPS



祥人氏による「やりこみマンガ」や、DPS読者による投稿を集めた「GPMの奴隷」など、『GPM』ファンなら必読のコーナーだ！

●リプレイ＆データベース

DPS本誌で攻略を行ってきた「GPM攻略班」によるリプレイを掲載。さらに、没となったゲーム仕様やCGも含む、あらゆるデータを公開。

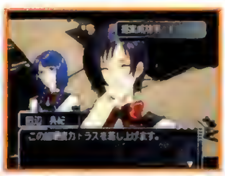
●メモリーカードシール

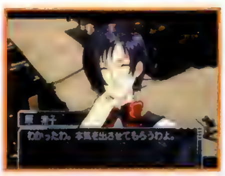
キャラ紹介ページで使用した描き下ろしイラストを、MCシールにしてお届け。その数は40＋αと、ボリューム感たっぷりだぞ！

申し込み受付中!!

『GPM』の楽しみ方が詰め込まれた「電撃ガンパレード・マーチ」。上記のサンプルページや内容説明を見たうえで、「ぜひとも手に入れたい！」と思った人は、下記の「申し込み方法」を参照して応募しよう！







申し込み方法

郵便局の窓口でもらえる郵便振替の払込取扱票（右の用紙）の１枚目に、合計金額3,300円（「電撃ガンパレード・マーチ」１冊の代金3,000円＋送料300円）と口座番号「00160-9-546623」、加入者名に「株式会社メディアワークス」、払込人住所氏名にあなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、ＰＨＳの番号でもかまいません）を記入してください。次に２枚目の通信欄に「電撃ガンパレード・マーチ　○冊」と記入してください（お１人さま何冊でも申し込みできます。その場合の送料は、何冊注文されても一律300円です）。

以上の必要事項を記入したら、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便振替にて払い込みしてください（合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください）。

注意

数量の都合上、段階的なしめ切りを設定する場合があります。お申し込みの日付によって発送が多少遅れる場合もありますので、あらかじめご了承ください　また、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。払い込まれた金額が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。

用紙の書き方

郵便振替の払込取扱票を郵便局の窓口でもらい、右の例のように記入し、窓口にて払い込みをしてください。

★１枚目

●口座番号

00160-9-546623

●加入者名

株式会社メディアワークス

●合計金額

「電撃ガンパレード・マーチ」の代金＋送料。

例：お申し込みが３冊の場合は…9,300円

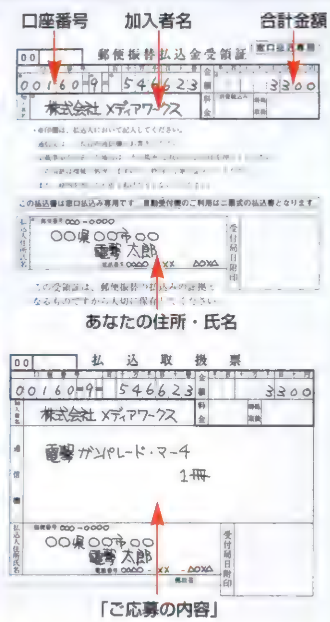
●払込人住所氏名

あなた郵便番号、住所、氏名、電話番号

★２枚目

●通信欄

「電撃ガンパレード・マーチ」と記入し、希望冊数をお書きください。



　※この商品について、書店での販売は予定しておりません。

post card

料金受取人払

渋谷局承認

7253

差出有効期間
平成14年4月
10日まで
●切手不要●

150-8790

028

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
2001-4DPS

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

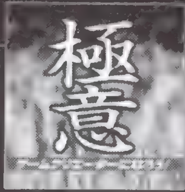
FREE!!

"学校案内パンフレット&PSソフト"請求ハガキ(無料)

※必要事項を記入の上、投函してください。無料で"**学校案内パンフレット&PSソフト**"をお送りします。

フリカナ 氏名	男 女 年齢 歳
住所	〒 自宅☎ ー ー 都道 府県
携帯・PHS	e-mail
学校名	立 学年 年 在学 中退 卒業

PlayStation用ソフト「ゲームクリエーターになろう!!」
無料プレゼントハガキ



●「ゲームクリエーターの極意」はココにある!

ゲームクリエーター志望者、必見のプレイステーションソフトにて
現役クリエーターの授業やアドバイスを受けて「極意」をゲットしよう!

［申し込み方法］ 必要事項を記入してポストに投函してください。
もれなくPSソフトを無料プレゼントいたします。
※高校3年生以上に限ります。

※志望学科の□に印をつけてください（必ずご記入ください）

2002 COURSE

●全日制

□ ゲームプランナー科 ［2年］
□ ネットワークゲーム科 ［3年］
□ ゲームプログラム科 ［2年］
□ ネットワークエンジニア科 ［2年］
□ ゲームグラフィック科 ［2年］
□ デジタルデザイン科 ［2年］
□ イラストレーション科 ［2年］
□ ゲームライター科 ［2年］
□ ゲームサウンド科 ［2年］

●新聞奨学生対応

□ EXゲームグラフィック科 ［3年］
□ EXゲームプログラム科 ［3年］

●一年速成

□ ゲームシナリオライター科 ［1年］
□ ゲーム雑誌ライター科 ［1年］
□ CGアニメーション科 ［1年］
□ キャラクターデザイン科 ［1年］
□ ゲームプログラム夜間科 ［1年］
□ ゲームプランナー夜間科 ［1年］

イベント（参加費：無料）

※参加を希望される方は、各項目をご記入ください。

●個別ガイダンス

平日／希望時間（所要時間：1.5時間）

志望学科の選び方や入試のこと、業界や就職のこと、学費や東京での住まいのことなど、
専門のアドバイザーから親身に相談が受けられる個別形式の説明会です。
進路に関して細かく相談を受けたい方には、特にお勧めのイベントです。

個別ガイダンスに □ 参加希望	（　　）月（　　）日（　　）時 □ 日時未定

●総合説明会

日曜日／10:00~12:00（所要時間：2時間）

本学院の特色、各学科のカリキュラム、就職バックアップの方法、学生作品紹介など、
皆さんが知りたい、聞きたいことに焦点をあてた集団形式の説明会です。
総合的に説明をするので、**進路や学科選びに迷われている方も、お気軽にご参加いただけます。**

総合説明会に □ 参加希望	（　　）月（　　）日　日曜日 □ 日時未定



2002 VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院／ゲームクリエイターへの道
MY WAY TO GAME CREATOR!!
中原 雄一クン［バンタン電脳情報学院／ゲームプログラム科］の場合
01 >>> 2年前・・・まだ学生の頃
あー・・・。
"とりあえず"大学に進学か学校を卒業して無難に就職。
ホントにそれでいいのかな？
やっぱり好きなコトを仕事にして生きていかなきゃ人生もったいない！
02 >>> とにかく"ゲーム"が大好き!!
好きなゲームに熱中している時ってスゴイ集中力。
オレもこんなゲームが創りたいんだ!!
03 >>> "学校"チェック！
それにはやっぱりちゃんとした技術を勉強しないとダメだよな
世の中どんなゲーム学校があるんだろう？
"電撃プレイステーション"で広告チェック！
04 >>> "開校10周年の歴史"を持つバンタン電脳情報学院！
"ゲームが大好きでゲームに対する熱意は、誰にも負けない！というキミへ!!
ヤル気のあるキミの能力をゼロから最大限に引き出す学校!!" かぁ～。
"PSソフト"無料プレゼント!!
※高校3年生以上に限ります
●資料請求（無料）方法
本紙ハガキまたは下記フリーダイヤルにてお申し込みください。
0120-51-0505 ※携帯・PHSからでもOK
05 >>> "友達いっぱい"バンタン学校生活！
うまくいかない時だってあるさ・・・
バンタン入学後、初めてのスランプ
くぅう～
06 >>>
バンタンで学んでここまでできた!!
KITCHEN BATTLE
を縦横無尽に走り回る面クリア型ACT。制限時間以内にライフゲージがなくなってしまうとゲームオーバーとなる。ゴキブリが主人公とは珍しい設定ですが、これは急カーブなど、小回りのきく素早い動きをするキャラにしたかったのと、
Cockroach
～キッチンバトル～
START
OPTION
EXIT
「好きなことをやっているので、苦労はありませんでした」
by yuichi
07 >>>
充実してる！
そして・・・
happy end!! >>>
コナミ（株）就職決定!!
「ゲームクリエーターになろう!」プレゼント!!
ゲームクリエーターになろう!
極意
2002 COURSE
全日制
ゲームプランナー科 [2年]
ネットワークゲーム科 [3年]
ゲームプログラム科 [2年]
ネットワークエンジニア科 [2年]
ゲームグラフィック科 [2年]
デジタルデザイン科 [2年]
イラストレーション科 [2年]
ゲームライター科 [2年]
ゲームサウンド科 [2年]
新聞奨学生対応
EXゲームグラフィック科 [3年]
EXゲームプログラム科 [3年]
一年速成
ゲームシナリオライター科 [1年]
ゲーム雑誌ライター科 [1年]
CGアニメーション科 [1年]
キャラクターデザイン科 [1年]
ゲームプログラム夜間科 [1年]
ゲームプランナー夜間科 [1年]
●資料請求（無料）&お問い合わせはこちらまで。お気軽にどうぞ！
0120-51-0505 ※携帯・PHSからでもOK
[URL] http://www.lab.vantan.co.jp/
[i-mode] http://www.lab.vantan.co.jp/i/
バンタン電脳情報学院
vantan dennoh intelligence college
〒150-0011 東京都渋谷区恵比寿東3-22-14


PlayStation
君のために、戦う勇気を・・・
Emmyrea
エミーリア
2001年5月発売予定
予定標準価格 6,800円(税抜)
恋愛アドベンチャー
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社 キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL 03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
i モードでご利用の方は http://kid-game.co.jp/i ©KID 2001
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


xxx@shion.
kid-game.com
PlayStation
xxx@shizuku.
kid-game.com
KIDの人気キャラクターが大集合！
KID MIXセクション
KID MIX SECTION
~ Character Collection ~
KID MIXセクション
DE-ASOBO!
SYO-BU YO!!
DESUNO
Piki---!!
2001年6月発売予定
テーブルゲーム
<予定標準価格> 6,800円(税抜)
ゲームクリアで
携帯電話の待ち受け画面と着メロをGetしよう！
登場キャラのオリジナルコンテンツをいっぱい無料でプレゼント
xxx@shion.
kid-game.com
登場キャラ名入りのメールアドレスがあなたのものに！
[あなたの名前＋お好きなキャラ]のメールアドレスを無料でプレゼント
※詳しくはHPをご覧下さい
KID
株式会社キッド
〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル8F
ユーザーサポート TEL 03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
iモードでご利用の方は http://kid-game.co.jp/i © KID 2001
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



新たなる『J』がいよいよ発動――。

今回は編集部に届いた最新バージョンのROMをもとに、新たに判明した追加要素を大紹介!! さらに電撃&タカラ「百機斬りキャンペーン」の結果にも注目!!



機甲兵団 J-PHOENIX ジェイ・フェニックス™

PS2	ACT	機甲兵団 J-PHOENIX	6月(予) ▶タカラ ▶¥6,800 ▶MC2(KB数未定)

『序章篇』からの改善ポイントを徹底チェック!

今回届いた最新バージョンのROMは、『序章篇』をプレイしたユーザーからのアンケートをもとに、細かいポイントが改善されている(下参照)。よりプレイしやすい環境で、ゲームに没頭することができるぞ。さらに開発期間が延長されたことで、採用が見送られる予定だったさまざまな新要素も盛り込まれている。そのため、6月に発売される『本篇』は、『序章篇』よりも奥の深いゲーム性を得ることに成功しているのだ! そこで今回は、新たに判明した追加要素を中心に、新生『J-PHOENIX』の魅力に迫っていくぞ!!

主な仕様変更点

『序章篇』をプレイしたユーザーの意見をもとに改善されたポイントをピックアップして大紹介。さらに遊びやすくなった『本篇』に期待しよう!!

①キーコンフィグが可能に

オプションモードで、✚キーとボタンのコンフィグが可能に。これで自分の好きなボタン配置でプレイできるぞ!!

②レーダーがより見やすく

レーダー内のシャドウ部分をより濃くすることで、敵&味方の光点を認識しやすく、さらに画面内の位置も変更された。

③ガレージを組み立てやすく

パーツ表示をカテゴリー別にしたり全体をまとめてカラーリングできるようにするなど、カスタマイズの効率がアップ。

4 メールを読みやすく

最新のメールをウインドウの上に来るように修正。これでいちいち画面を下までスクロールさせる必要がなくなったぞ。

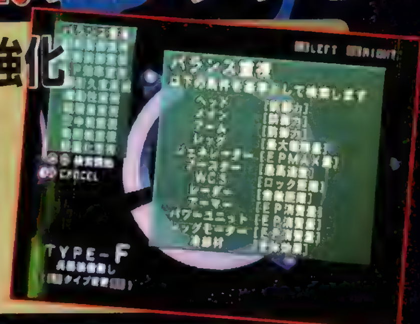
5 ラボの開発状況を表示

各パーツの開発状況を、カテゴリー別の一覧表にして表示。未開発パーツの有無を、より簡単に把握できるようになった。

新要素その1 PFのカスタマイズを強化

今回の最大の改良点は、カスタマイズによる「特殊能力」ボーナスの追加だ。これは各パーツの組み合わせが一定の条件を満たすことで、「左右対称」や「防御特化」などの特殊能力が発生し、機体の性能に反映されるというもの。特定のコンセプトを持たせたカスタマイズを行うことで、その機体の性能をより引き出すことが可能になったぞ!!

▶カスタマイズに特長を持たせることで、機体の性能にボーナスが!!



新要素その2 ゲームモードを一新!



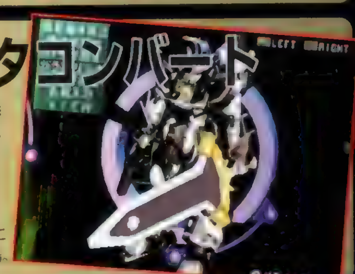
従来の「ストーリーモード」に加えて、COMや2Pプレイヤーと戦う「バトルモード」(旧「2P対戦モード」)や、2台のPS2をケーブルでつないで対戦を行う「i.LINKモード」を搭載。さらに、次々と出現する敵をなぎ倒して賞金を稼ぐ、「新・百機斬りモード」もプレイできるぞ!!

◀さまざまなポイントが改良された、新モードを楽しむことができるのだ。

新要素その3 『序章篇』からのデータコンバート

『序章篇』のデータをコンバートすることで、いきなり4章からのプレイが可能になった。つまり3章までをやり直すことなく、続きから始められるわけだ。また、『序章篇』のデータをロードすると、特典として、敵をホーミングする新兵器「フォースソード」が手に入るようになったぞ!

▶『序章篇』のデータがないと手に入らない、強力なレアパーツも登場。



機甲兵団J-PHOENIX

さ・ら・に おもしろくなった!

PF【パンツァーフレーム】のカスタマイズに注目!!

約2カ月の開発期間延長を受けて、よりパワーアップしたPFのカスタマイズ。新たに追加された「特殊能力」によって、より個性的なPFを作ることが可能になったのだ。これらの新要素を使いこなすことで、さらに奥深いカスタマイズを楽しむことが可能だぞ!!



◀キミだけのオリジナルPFを作り上げて戦うのだ!!

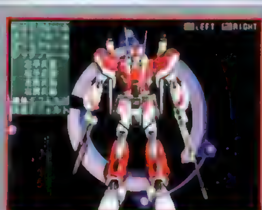
POINT 1 レイアウトを一新してよりカスタマイズしやすくなった「ガレージ」


▶いちいちパーツを選ばなくてもカスタマイズ可能に。

「ラボ」で開発したパーツを使って、PFのカスタマイズを行う「ガレージ」。ここでは従来の「パーツ組立」に加えて、細かい設定をCOMに一任できる「簡易機体組立」や、標準的な各機体を再現する「機体別組立」が選択可能。より手軽にカスタマイズができるようになったぞ。

CHECK! カラーリングも

PFのカラーリングも、全パーツをまとめて設定することが可能に。機体ごとのデフォルトカラーも用意されているので、これをもとにすれば簡単にオリジナルカラーのPFが製作できるのだ。


◀自分だけのカラーリングで個性を出そう!!

POINT 2 カスタマイズによる「特殊能力」要素の追加


▲▶これまで以上にPFの性能が発揮できる特殊能力システム。カスタマイズのバランスがより重要になってくるぞ。

パーツの組み合わせが一定の条件を満たすことで、新たに「特殊能力」ボーナスが発生する。例えば装備を左右対称にすれば、(機体の重心が安定して)「左右対称」のボーナスが発生。「旋回性能」や「歩行速度」などがアップするのだ。これによって、よりパーツの性能を引き出すことが可能に!!

POINT 3 勝負のゆくえを左右する驚異の新機能「ハイパーモード」発動!!

「ハイパーモード」(以下HM)とは、カスタマイズによって発生する特殊能力の1つ。発動させると一定時間PFが光り輝いて、高速で移動できるなど機体の性能を限界まで引き出すことが可能だ。ここぞという場面で使用して戦闘を有利に進めよう!!


▶新たな駆け引きの要素となるHM。使用できる時間には限りがある(画面左上の黄色いゲージ分)。

電撃☆百機斬り シークレットスコアアタック いよいよ結果発表!

応募者多数のなかで頂点に立ったのは!?

本誌やDPS−D、電撃オンラインで募集していた「電撃☆百機斬りシークレットスコアアタック」の結果をついに発表!! 見事トップ賞を獲得したのは、神奈川県の秋谷伸彦さん(下参照)。さらにスコア賞&パイロット賞のシークレットスコアも、右のとおり決定されたのだ。多数の応募ありがとう!!

電撃スコア賞

スコアの下2ケタが「シークレットスコア」と一致した人に、特製レアイラストフォトシート(全5種類)が当たる「電撃スコア賞」。気になるスコアは、以下の5つに決定したぞ! 当選者(該当者多数の場合は抽選)には各スコアに対応したイラストが贈られるので、楽しみに待っていてほしい!!

スコア 16 23 32 45 67

電撃パイロット賞

さらにWチャンスとして、応募したスコアの下1ケタがシークレットスコアと一致した人には、オリジナルクリアファイルがプレゼントされる「電撃パイロット賞」が用意されているぞ。下の数字と自分のスコアが一致した人は、賞品の到着を楽しみに待っていてほしい(※賞品の発送は5月末を予定しています。あらかじめご了承ください)。

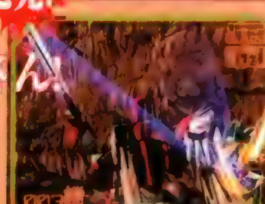
スコア 4

電撃トップ賞

なんと339機を撃墜した 神奈川県 秋谷伸彦さん

必見! これがNO.1プレイヤーのテクニックだ!

コメント 記録にかかった時間は、だいたい1時間半ぐらい。途中、数分の休憩もはさみましたが、さすがに最後には集中力が切れてきましたね(笑)。300機を超えたのはこれ1回だけなので、運もよかったのだと思います。


▲レーダーで敵の動きを確認しながら、着地のスキを逃さずに剣で直接攻撃!

秋谷さんの攻略法は、ステージに「草原2」を選んで谷の底に陣取り、敵が谷を降りてきたところを剣で斬るというもの。谷の上で戦うよりずっと効率がいいぞ。ちなみに武装は、レーザーソードとサブマシンガンだ!!

さらに… タカラ公式大会も電撃読者が制覇!!

タカラ公式「百機斬りキャンペーン」の結果も発表されたぞ。気になる結果は以下のとおり(※欄外も参照)。「電撃〜」の参加者も自動的にエントリーされるため、こちらでも秋谷伸彦さんが「エースパイロット賞」を受賞。圧倒的な強さで"二冠"を達成したのだ。

●エースパイロット賞(1名)

神奈川県 秋谷伸彦さん——339機

●オペレーター賞(3名)

愛知県 飯塚拓人さん——311機
神奈川県 西川政寿さん——304機
大阪府 島村信哉さん——268機

●開発参謀賞(10名)

静岡県・池田雅哉さん、静岡県・河原崎謙さん、宮城県・三原康志さん、兵庫県・吉田和弘さん、神奈川県・吉野紘祐さん、宮城県・加藤和宏さん、千葉県・沢辺康臣さん、岩手県・北館勝俊さん、神奈川県・澤田和政さん、福島県・金成伸紘さん

くわしくは… URL http://www.takara-game.ne.jp/special/j.html

タカラ公式キャンペーン結果発表2

諜報部員賞当選者(敬称略):静岡県・村松徹、大分県・本多弘幸、宮城県・庄司直人、大分県・志手大起、埼玉県・村松澄太、新潟県・石井正寛、神奈川県・斉藤祐、北海道・本木孝朗、長崎県・内田周作、山形県・高橋藤男、神奈川県・梶山純一、埼玉県・岸信博、秋田県・加藤紀秋、高知県・佐藤寛之、東京都・山下重明、愛知県・加藤貴、山口県・中尾和博、神奈川県・高橋啓子、大阪府・石江悠治、栃木県・青木涼太 ※スナイパー賞の当選者は上記ホームページでご確認ください。

電撃独占企画 第2弾!!

難関キー打ちパートを徹底攻略!!

beatmania 打打打!!

タイピング講座

ビートマニアだだだ!!

リズムに合わせて



キーを打ちまくれ!

©2001 KONAMI ©2001 HANDS ON ENTERTAINMENT INC.

PS2 ETC	beatmania打打打!!	発売中	▶ハンズオン・エンタテインメント
			▶¥6,800
			▶MC2（70KB） コナミUSB対応キーボード（同梱）

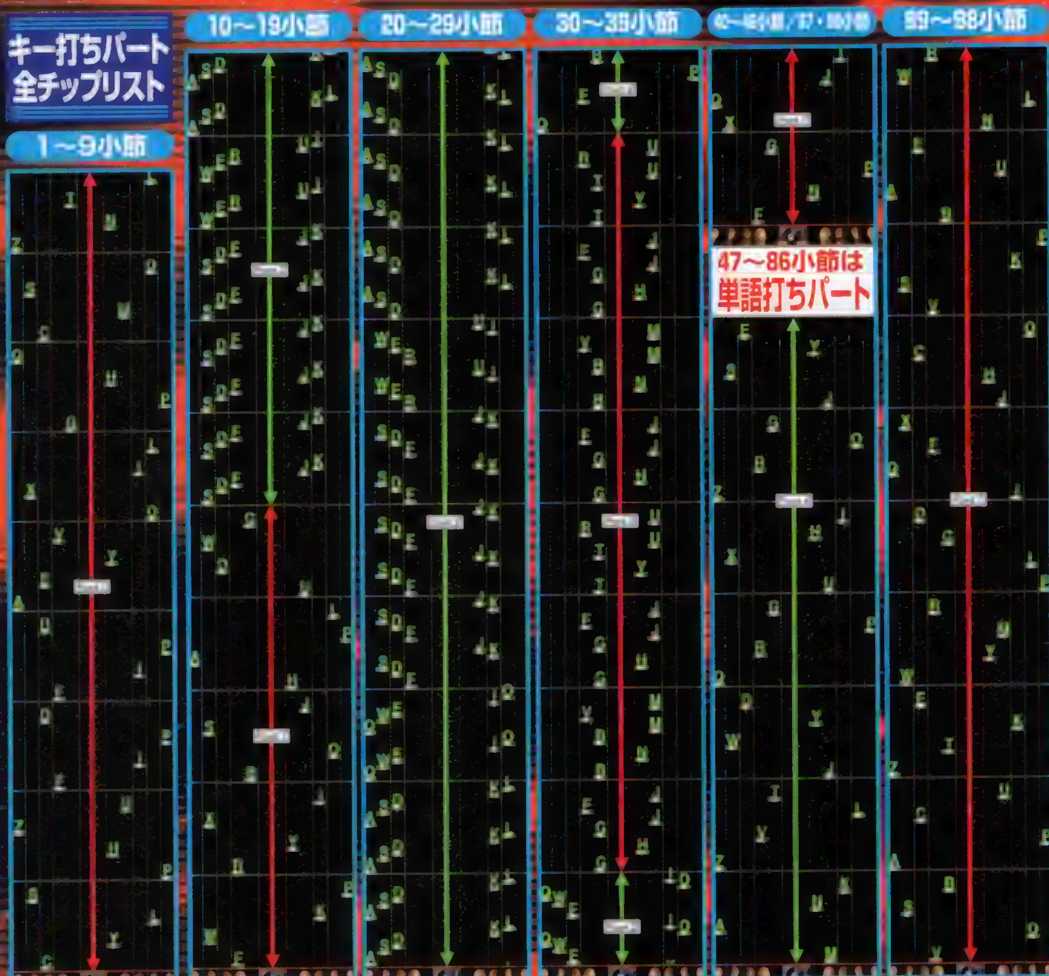
音楽シミュレーションとタイピング練習ソフトが合体した、新感覚のソフト『beatmania打打打!!（以下、打打打）』。今回は、音楽シミュレーション部分のキー打ちを徹底攻略するぞ。独特のコツが必要となる部分なので、タイピング上級者もしっかりチェックしよう！

キー打ち攻略編

GENOM SCREAMS	ジャンル	難易度	キー打ち
	TRANCE	★★★★★★★★★	全段

BPM150 / キー総数344 / 単語総数16／平均キー数16.9／ストローク317.6

キー打ちパート全チップリスト



ここでは、「GENOM SCREAMS」をパターンごとにPoint.1〜7の7つに分けて、攻略法を詳細に解説していく。この曲には、チップがランダムに配置されているランダム打ちパターン、階段状に配置されている階段打ちパターン、左右交互に配置されている交互打ちパターンといった、キー打ちパートの基本パターンがすべて出現する。それぞれのパターンをしっかりマスターして、キー打ちパートを制覇しよう！

Point.1 1〜14小節

落ちてくるチップに瞬間的に反応せよ

最初のこの14小節分は、1拍ごとにバラバラにキーを打っていく。BPMが150なので0.4秒に1回キーを打つ計算になるが、タッチタイプ（※）ができるならば、そんなに難しくはないだろう。1つ1つのチップに、しっかり反応すること。

Point.2 15〜30小節

27小節目からのパターン変化に注意

15小節目からの16小節分は、チップが階段パターンになっている。パターン自体は簡単だが、速いリズムを崩さないように16小節の間打ち続けるのは、かなり大変。しかしキー打ちパートの制覇はこのデキにかかっているのだ。

攻略の見方：キー打ち→キー打ちパートで出現するキーの範囲／BPM→曲の速さ／キー総数→キー打ちパートのキー総数／単語総数→単語打ちパートで出現する単語（文章）の総数／平均キー数→単語1つあたりの平均キー数／ストローク→1分あたりの平均キー数（以上すべて編集部調べ）。（※）タッチタイプとはキーを見ずにタイピングすること

前回お贈りした基本攻略で、音ゲー&タイピング初心者でも、簡単な曲ならクリアできるようになったはず。そこで今回は、さまざまなテクニックが必要とされる、「GENOM SCREAMS」をピックアップして徹底的に攻略するぞ。このほかにも、最高難度をほこる隠し曲の情報や、特製キーボードのプレゼント企画第2弾など、気になる情報を見逃すな！

隠し曲出現!!

収録されている全25曲をクリアすると…『BE・MANI』シリーズおなじみのアノ曲が出現!!

最初からプレイできる25曲をすべてクリアすると、26曲目として隠し曲（曲名は自分の目で見よう）が出現するぞ。いままでの『BE・MANI』シリーズでも恐れられたその高難度は、「打打打」でもしっかり継承されている。とくに、単語総数38は圧巻だ！

??????????の曲データ

ジャンル	JUNGLE		
難易度	★★★★★★★★★★		
キー打ち	全段	BPM	190
キー総数	207	単語総数	38
平均キー数	17.9	ストローク	424.4

▼曲の難易度は、全26曲中最高の★10個。もちろん「ULTRA HARD」だ！



▲規則性などまったくないチップが、超高速で落下してくる。数が少ないのが唯一の救いか？

特別企画 第2弾!!

クイズに答えて『beatmania打打打!!』特製スケルトンキーボードをGETしよう!!



▲▶今回の色はブルーだ。なお、バーコードは外箱のこの部分（右写真参照）だぞ。

前回応募しそこねた人は注目！　このゲームにちなんだ問題に全問正解した方のなかから、抽選で5名様に特製キーボードをプレゼント。各問題の答え・郵便番号・住所・氏名・電話番号を記入した紙と、製品外箱のバーコード部分を封書に同封し、右のあて先まで送ろう。しめ切りは5月10日（当日消印有効）。当選者の発表は6月8日発売の本誌Vol.180にて行います。

問題1
隠し曲も含めた全26曲のうち、キー打ちパートのキー総数が最も多い曲のタイトル名は何？

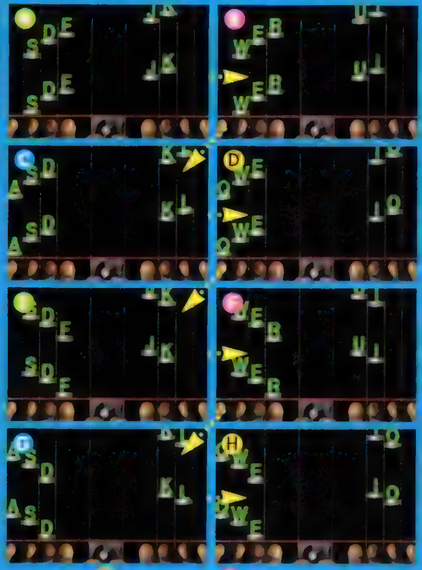
問題2
隠し曲も含めた全26曲のうち、単語打ちパートの総単語（文章）数が最も多い曲のタイトル名は何？

問題3
隠し曲以外の全25曲のうち、フリーゾーン（下の攻略のPoint.6を参照）のある曲は全部で何曲？

あて先
〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃PS「打打打!!」係

Point.2のチップパターン解説

ここは下の写真のようにA～Hの8つのパターンで構成されている。左手の運指を駆使することになるので、事前によく練習しておこう。また、前半8小節と後半8小節では、指の動きが左右逆になるので注意。





Point.3　31～38小節

使うのは人差し指だけ

31小節目からの8小節分は、両手の人差し指だけを使う、左右交互打ちパターンが続く。指の「開く」、「閉じる」動きがしっかりできればOK。なお、リズムが少し変則的なので、プレイデモでタイミングを把握しておこう。

Point.3のチップパターン解説

ここは I→J→I→K→I→J→I→K というように、ホームポジションであるIのパターンを中心に、指を上下に往復させることになる。しかも、前半の3チップは指を開き、後半の3チップは指を閉じることも同じだ。ただし、後半のほうがキーを打つタイミングが早い。どのパターンでも、下段の①→③のタイミングに注意を払うようにしよう。





Point.4　39～46小節

変則的なリズムに注意

39小節目からの8小節分は、Point.1同様ランダム打ちに見える。しかし、チップをよく見ると、その間隔が微妙に違っていることに気づくだろう。とくに、各小節の1つ目と2つ目のチップの「間」に注意が必要だ。

Point.4のチップパターン解説

下はPoint.1とPoint.4の比較写真。Point.4は1つ目と2つ目の間隔が広く、3つ目と4つ目の間隔が狭くなっている。これは全小節共通なので1カ所でもタイミングがずれるとそれ以降も続けてミスをする可能性大。



Point.5　47～84小節

文字をひたすら打ち込め！

ここからは、しばらく単語打ちパートが続く。単語（文章）数は全部で16個。ストロークが300強なので、1秒間に5～6回キーを打てる実力があれば、安定してこなせる計算になる。ここは、自分のタイピング能力がすべてだ！

Point.6　85・86小節

ボーナス点を稼ごう

このフリーゾーンでは、スペースキーを特定のタイミングで押すことにより、5万点ものボーナスポイントを獲得できる。曲が短いので獲得できるので、最高得点を目指している人は、すべてゲットしよう。



▲タイミングを合わせて、ボーナスポイントを獲得しよう！

Point.7　87～98小節

最後まで気を抜くな！

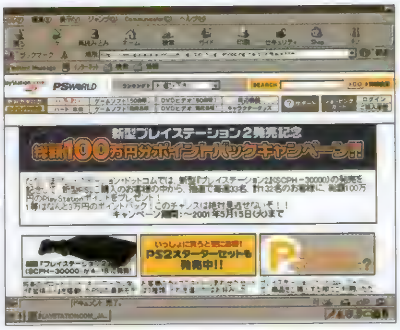
最後の12小節分は、最初と同じく、1拍ごとのランダム打ちとなっている。もちろん特定のパターンはないので、各チップのキーにしっかり反応し、打ちもらしをしないように気をつけよう。最終目標は350万点だ!!

電撃NEWS STATION ニュースステーション Part1 PS&PS2

今号の目玉は、発売されたばかりの新型PS2を徹底リポート！ その他のPS関連情報も見逃せないものばかりだぞ！

今号の目玉！ 拡張スロット付き新型PS2登場！

First Topic ▶ 新型プレイステーション2発売



▲ネット販売でも値引きはほとんどないが、キャンペーンを実施しているところも（写真はPSドットコム）。

新型PS2(SCPH-30000）が、4月18日に発売された。すでに発売中の海外向けモデルと同様に、本体内部に機能拡張用のスペースを追加。ここに今夏発売予定のHDD(ハードディスクドライブ)ユニットを内蔵できるのが特徴だ。ちなみに値段はオープン価格（実勢価格¥39,800：編集部調べ）で、PS2専用メモリーカードとDVDリモートコントローラは付属していない。これを考えると、値下げされたという印象は薄いといえる。今回の新機種発売が意味するものを、SCEに直撃してみたぞ。

新型PS2の特徴

1. 本体内部にHDDユニットを内蔵可能
2. MC2とDVDリモートコントローラは付属しない
3. オープン価格化（4月18日時点での実勢価格¥38,800）

CHECK！ SCEに直撃インタビュー！

Q：発売から1年で新バージョンを出した理由は？
A：すでに海外で発売されているモデルと同様の機能拡張スペース（ドライブベイ）を国内モデルにも装備し、全世界統一のモデルとしました。
Q：機能拡張スペース以外の違いは？
A：それ以外の変化はありません。DVD機能に細かい改良が加えられていますが、基本的には同じです。
Q：夏発売予定のHDDユニットに関しては？
A：今のところ未定です。

今号の結論 いよいよブロードバンド構想が本格化!?

今回の新型PS2の発売を受けて、HDDユニットは外付け型と内蔵型の2種類が発売されることになった。詳しい価格や仕様などは未定だが、この時期に専用の機能拡張スペースを備えたPS2が発売されたことを考えると、いずれ近いうちに発表されるのではないだろうか。専用モデムや携帯電話接続ケーブルも発売され、いよいよ本格的になってきたPSのネットワーク化。構想が完全に実現される日も近い!?

新製品 GOODS 『GT3』&対応コントローラいよいよ発売！

URL http://www.logicool.co.jp（ロジクール）



▲4月28日に発売される、ファン待望の『GT3』!!

SCEの人気RCGの最新作『グランツーリスモ3 A-spec』ほか、最新のRCGに対応したPS2のハンドル型コントローラが、ロジクールから発売されるぞ。4月28日には『GT3』と同時に手に入れて、最高のドライブ感覚を楽しもう!!



▶ハンドル操縦の反動まで再現した超リアルなコントローラ。

フォースフィードバックステアリングコントローラ
GT FORCE
▶4月28日 ▶オープン価格
▶ロジクール

イベント EVENT 「モンスター甲子園」全国で開催

URL http://www.tecmo.co.jp（テクモ）

PS2版『モンスターファーム』を使用した対戦大会「モンスター甲子園オープン戦 スーパータッグバトル大会」が全国で開催中。参加希望者は2人1組でタッグを組み、データの入ったMC2を持って開催店へ。



◀先に2勝したコンビが勝ちになるぞ！

開催概要 本誌発売後の大会開催店 ●4月28日(土) 茨城県つくば市「WonderGoo 学園店」、神奈川県相模原市「カメレオンクラブ 相模原駅前店」、千葉県夷隅郡「トップボーイ・イーストポイント・オリブ店」 ●4月29日(日) 茨城県鹿島郡「WonderGoo 鹿島店」、埼玉県浦和市「WonderGoo 東川口店」、千葉県市川市「古本市場 市川インター店」、大阪府大阪市「イトーヨーカドー東大阪店」 ※5月の予定は欄外(※1)参照。

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

今回は、GWのイベント情報をはじめ、人気タイトルの携帯電話向けサイトや周辺機器などの情報を一気に紹介！

■ケータイで『玉繭物語』を楽しもう！

待望の続編「2」（詳しくはP.36を参照）が発表された『玉繭物語』の携帯電話向けサイトが、今月から公開中（対応機種：feel-H"）。森の住民「ヤム」を主人公にした本格RPGがプレイできるので、ぜひアクセスしてみよう！ 料金は月額¥200。もしくは1プレイ¥30だ。



URL http://www.genki.co.jp（元気）

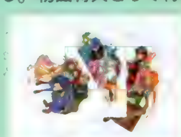
■GWはナンジャタウンへGO！

都市型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」（池袋サンシャインシティ）では、4月28日～5月6日の9日間、GW特別企画として「ナンジャ黄金魔術アワー」を実施。期間中はアメリカの一流マジシャン、ゲイリー・ララモアの華麗なるマジックショー[12:00～]に加え、エキサイティングなイリュージョンステージ[14:00～、17:00～]を開催予定。詳しくはナンジャタウン 03-5950-0765 まで。

URL http://www.namco.co.jp（ナムコ）

■幻の女性向け恋愛SLGがPS化！

かつてパソコンで発売され話題となった、女性が主人公の恋愛SLG『ファンタスティックフォーチュン』が、5月24日に発売される。初回特典として特製ポストカード+プレミアムカードが付いてくるので、欲しい人はお店で予約をしよう！



URL http://www.cyberfront.co.jp（サイバーフロント）

(※1)5月開催店舗(一部) 3日/滋賀県青海八幡市:トイマート(近江SATY内)、愛知県豊橋市:マジカルガーデン豊橋藤沢店、愛知県名古屋市:MAGMART平安通店 4日/神奈川県川崎市:イトーヨーカドー川崎港町店、愛知県海部郡:マジカルガーデン弥富店、京都府京都市:中川ムセン京都店 5日/広島県広島市:フタバ図書MEGA店、兵庫県神戸市:ソフマップ神戸ハーバーランド店、6日/大阪府大阪市:ソフマップなんば店ザウルス1ソフト館 これ以降も全国で順次開催

イベント EVENT トレーディングカードゲーム TCG&"でじこ"のイベントに注目!

URL http://www.broccoli.co.jp（ブロッコリー）

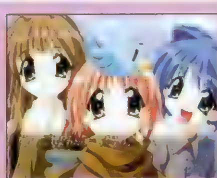


「アクエリアンエイジ」や「デ・ジ・キャラットC.C.G.」（5月25日発売予定）などのトレーディングカードゲームが集結する「ブロッコリーカードゲームショー」が、5月13日(日)に東京ビッグサイトで開催されるぞ。人気ＴＣＧの対戦大会や、新商品の先行販売なども行われる予定だ。さらに、人気グッズの展示・物販を行う「デ・ジ・キャラットまつり」も同時開催されるので、ぜひ参加してみよう!!

ブロッコリーカードゲームショー／デ・ジ・キャラットまつりin東京ビッグサイト
▶5月13日(日)[10:00～17:00]　▶東京ビッグサイト　▶¥200

CHECK! キッドブースにも注目!

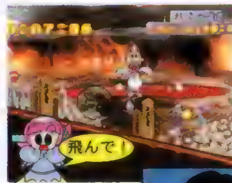
「デ・ジ・キャラットまつり」に出展されるキッドブースでは、「Memories Off」や「てんたま」などのグッズを販売予定。さらに当日は新タイトルの発表会なども行われるので、ファンは要チェックだ!!



◀あの人気ＡＶＧのグッズ販売もあるぞ。

イベント EVENT 店頭で『マイクチャン』を体験しよう!

URL http://www.jaleco.co.jp（PCCWジャパン）





▶イベントでは、美奈子さんのステージやサイン会なども行われる予定だぞ♡

ＰＣＣＷジャパン（ジャレコ）から発売中のＡＣＴ『スーパーマイクチャン』のイベントが、4月28日～30日にフラッグスビジョン新宿駅東南口広場前で開催されるぞ。28日には人気アイドルの小向美奈子さんも登場するので要チェック。

特製Ｔシャツを3名様に♡

発売の記念に、特製Ｔシャツを3名様に。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒101-8305(株)メディアワークスＤＰＳ「Ｔシャツ」係まで。しめ切りは5月24日（消印有効）。

トピック TOPIC 『バイオ』の最新作はアーケード版STG!

URL http://www.capcom.co.jp（カプコン）

好評の『バイオ』ＳＴＧの最新作『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』が、全国のアミューズメント施設に登場する。あの名作『コード：ベロニカ』を、今度はＳＴＧで楽しむことができるぞ!!



◀移動ルートを自由に選択できる新システムや、2Ｐ協力プレイ機能など、新要素満載！



▶『コード：ベロニカ』を忠実にＳＴＧ化。クレアを操作してゾンビを撃ちまくれ!!

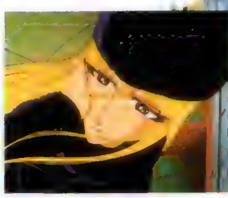
ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ
▶6月稼動予定　▶カプコン
▶1プレイ¥200（推定）

トピック TOPIC 「銀河鉄道999 劇場版」グッズ&写真大募集!

URL http://www.toei-video.co.jp（東映ビデオ）

アニメ「銀河鉄道999 劇場版」のDVD-BOXが、東映から7月21日に発売される。これを記念して、商品の特典ディスクに収録される「劇場版999」グッズや写真を募集中。今では貴重な公開当時のアイテムを持っている人は、募集要項に従って応募しよう。7月にはイベント（※1）も予定されているので、続報に期待!!





あの感動がDVDでよみがえる！

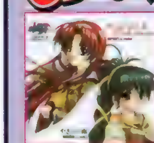
◀▲79年、81年、そして98年に公開された劇場版3部作に加えて、特別編「ガラスのクレア」ほかを収録。

銀河鉄道999 DVD-BOX the MOVIE
▶7月21日　▶¥20,000
▶東映（※初回生産限定）

募集要項

「劇場版999」の①グッズの写真、または記念写真と、②写真の解説（購入・撮影時の状況）、③そのグッズにともなう思い出、④郵便番号、⑤住所、⑥氏名、⑦電話番号を明記して、〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22 コンワビル10Ｆ東映ビデオ（株）宣伝部「999公募係」まで応募しよう。しめ切りは5月11日（必着）。採用者にはオリジナルオレンジカードが進呈されるぞ。詳しくは東映のホームページまで。

CDならコレだね♥ 人気タイトルのサントラ&キャラクターCD情報をチェック!!



▶発売中
▶各¥1,200(税込)
▶ランティス／キングレコード

Love Songs アイドルがクラスメ～ト キャラクターマキシシングル

人気恋愛ＳＬＧ『Love Songs』のキャラクターシングル第1弾。ゲームに登場する魅力的なヒロインのなかから、瀬戸綾乃／桃園果菜、観月唯香／天城未優の2人ずつの楽曲を収録した2枚のCDが同時発売。



▶5月9日
▶¥2,345(税込)
▶SME・ビジュアルワークス

ケロラバー ケロケロキング サウンドトラック

イラストレーターの木原庸佐氏が手がけた、人気ＳＰＧ『ケロケロキング』のサントラＣＤ。再アレンジされた全15曲の楽曲を収録。さらに特典として、パソコンで見られるオリジナル映像も収録されているぞ。

■中村俊輔選手とサッカーができる!

コナミから発売中の人気ＳＰＧ最新作『ワールドサッカー ウイニングイレブン5』。ソフト同梱のハガキに必要事項を記入して応募すると、抽選で200名を日本を代表するミッドフィルダー中村俊輔選手のイベントに招待！（横浜Ｆ・マリノス練習場にて6月17日開催）。さらにＷチャンスとして抽選で100名にサイン入りグッズも当たるので、ファンは見逃すな!!（しめ切りは5月18日・消印有効）

URL http://www.konami.co.jp（コナミ）

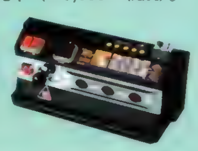
■『バイオ』2大アトラクション公開!

人気Ａ・ＡＶＧ『バイオハザード』を題材にした2大アトラクションが、4月28日にオープンするぞ。東京都練馬区の「としまえん」では、「BIOHAZARD 4D-EXECUTER」がいよいよ登場。さらに、ウォークスルー型の「BIOHAZARD Nightmare」も、埼玉県の「東武動物公園」で開催されるのだ。どちらも『バイオ』の世界をリアルに再現した必見の内容なので、GWを利用して体験してみよう！

URL http://www.capcom.co.jp（カプコン）

■アルゼ公認のパチスロコントローラ!

人気ソフト『パチスロアルゼ王国』シリーズに完全対応した、アルゼ公認の周辺機器「パチスロコントローラPro.」が、ホリから好評発売中（¥5,980・税別）。実機のレバーやストップボタンをリアルに再現した本格仕様なので、こだわる人にオススメ！



URL http://www.hori.ne.jp（ホリ）

■ソフトを買ってCDを当てよう!

サクセスから5月10日発売予定のバス運行ＳＬＧ『東京バス案内（ガイド）』。このソフトを購入して、同梱のハガキで応募すると、オリジナルソングを収録した音楽ＣＤが抽選で500名様に当たるぞ。応募期間は7月10日までなので、ソフトの購入はお早めに！



URL http://www.success-corp.co.jp（サクセス）

※1……DVD発売記念イベントは、7月に東京・銀座ＳＯＮＹビルと、大阪・心斎橋ＳＯＮＹタワーで同時開催される予定。詳しい内容や日程などは決まりしだい発表されるので、東映のホームページに注目しよう。

電撃NEWS STATION ニュースステーション Part2 TOPICS

今回は、ワンダースワンカラー（以下、WSC）に登場する人気シリーズ第2弾『ファイナルファンタジーII』を紹介！

TOPIC WonderSwan ワンダースワン

ファン待望のリメイク第2弾いよいよ登場！

FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーII

●スクウェア ●¥5,200 ●5月3日発売予定

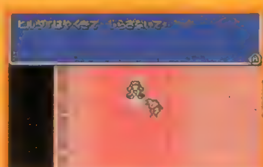
RPGファンを熱狂させた『ファイナルファンタジー』の第2弾が、『I』に続いてWSCに登場する。完全リメイクとなる本作は、ファミコン版の魅力をそのままに、当時は表現できなかった演出などを新たに追加。グラフィックの美しさも飛躍的に向上しており、より感動的なプレイを楽しむことが可能だ。また、コンフィグ機能も充実しており、さらに遊びやすくなっているぞ。WSCで新しく生まれ変わった『FF II』を、ぜひ体験してみよう!!

check 1 新規＆リメイクイベント満載！



主人公たちが帝国軍に全滅させられる衝撃のオープニングシーンや、大戦艦の発進シーンなど、オリジナルには存在しなかった迫力のイベントが多数追加されているぞ。また、ストーリーをよりドラマチックに楽しむために、従来のイベントもその多くがリメイクされているのだ。

◀帝国の大戦艦が発進！WSらしいタテ画面のシーンだ。



▲ヒルダが主人公を誘惑するシーンもリメイク。さらに臨場感がアップ!!

check 2 演出やグラフィックも強化!!

フィールドのグラフィックや、戦闘シーンのエフェクトも大幅にリニューアル。とくに注目したいのが、全40種類におよぶ魔法の数々だ。同じ魔法でもレベルが上がれば威力がアップし、演出も派手になっていくぞ。ド迫力のボス戦も要チェック！



▲ボスモンスターのグラフィックは、より迫力を増しているぞ。



▲帝国によって破壊された街のようすをリアルに再現。より美しくなったグラフィックに注目しよう。



◀全40種類の魔法の演出を完全リニューアル。

『II』にも本体同梱版が！

前作で好評だったWSC本体同梱版が、『II』でも発売されるぞ（¥12,000・税別）。『FF II』のソフト＋超レアな同梱版限定カラー（白）のWSCに加えて、特製プレミアムストラップも付いてくる。まだWSCを持っていない人は、この機会に『FF II』ごとゲットしよう!!

特製ワンダースワンカラー同梱版





同梱版セット内容
■ファイナルファンタジーII
■特製WSC本体
■特製プレミアムストラップ

他機種発売スケジュール 4/27～5/24

今月の注目 あのロングヒットACTが、今度はA・RPGになった！

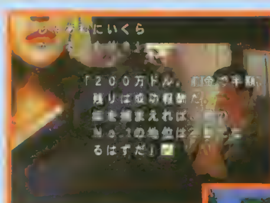
人気ACT『ボンバーマン』の最新作が、GBAで新登場。この『ボンバーマンストーリー』は、町で情報を集めたり、ダンジョンで敵と戦ったりしながら行方不明の仲間・マックスを捜すのが目的だ。おなじみの爆弾アクションに加えて、お助けキャラ「キャラボン」の特殊能力を駆使しての戦闘という新要素もあり。専用の通信ケーブルを使用すれば最大4人対戦が可能だぞ。



▲キャラボンの育成＆合成や、コロシアムでのバトルなど、新要素満載で登場!!

●発売元…ハドソン
●発売日…4月27日
●価格…¥5,200

機種	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
DC		デスクリムゾンOX	エコールソフトウェア ¥5,800／STG
		SEGA EXTREME SPORTS	セガ ¥5,800／SPG
		NET VERSUS 囲碁	アットマーク ¥1,900／TBL
		NET VERSUS 将棋	アットマーク ¥1,900／TBL
		NET VERSUS チェス	アットマーク ¥1,900／TBL
		NET VERSUS 花札	アットマーク ¥1,900／TBL
		NET VERSUS 麻雀	アットマーク ¥1,900／TBL
		NET VERSUS リバーシ	アットマーク ¥1,900 TBL
		NET VERSUS 連珠 五目並べ	アットマーク ¥1,900／TBL
		バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン ¥5,800／AVG
GBA		ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出！	エポック社 ¥4,800／ACT
		スペースヘキサイト～メーテル・レジェンドEX～	ジョルダン ¥5,300／PZG
		ボンバーマンストーリー	ハドソン ¥5,200／A・RPG
GB		なかよしペットシリーズ⑤かわいいハムスター2	エム・ティー・オー ¥4,200／SLG
		雀級生～コスプレ★パラダイス～	エルフ ¥4,800／TBL+AVG
		X-MEN MUTANT ACADEMY	サクセス ¥3,980／FTG
	4/27	SPIDER-MAN（スパイダーマン）	サクセス ¥3,980／ACT
		ぐるぐるタウン はなまるくん	J・ウイング ¥4,980 ETC
		DX人生ゲーム	タカラ ¥4,500／TBL
		From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生！	バンプレスト ¥4,500／RPG
WS		ファイナルファンタジーII	スクウェア ¥5,200／RPG
		ファイナルファンタジーII（特製ワンダースワンカラー本体＋プレミアムストラップ同梱版）	スクウェア ¥12,000／RPG
		ポケットの中のDoraemon	バンダイ ¥4,500／ETC



▲ハードボイルドな世界観のなか、女ハンターが活躍するノベルタイプのAVG。PS版と同時に発売されるぞ。『バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王』（DC・カプコン）



▼スパイダーズウェブ（クモの糸）を使って、摩天楼を縦横無尽にかけめぐれ！横スクロールACT『SPIDER-MAN』（GB・サクセス）。



昼間部／全日制
2001年5月生
入学願書受付中!
皆さんのご要望にお応えして
2002年4月生入学願書
5月1日(火)より受付開始!
全日制 ゲーム・クリエイター学部
CGデザイナー科 2年 あらゆるゲーム映像を創りたい!
2D、3D問わず、マルチでドラマチックな画像を創造できるグラフィック・デザイナーをめざします 理解しやすいコンピュータ・グラフィックス技術と最新のCG映像デザインが伝統と実績の設備で学習できるので、プロとしてすぐに活躍できます。
キャラクター・デザイン科 2年 魅惑の登場人物を生み出したい!
キャラクターはゲームのカナメ。その大切なキャラ創造を学ぶのがこの学科。本学院のアニメ・キャラ造形の技術と実績を盛り込んだ独自のカリキュラムとコンピュータを駆使した合理的な学習で、パイオニア・メリットが期待できる新世紀のキャラ・デザイナーを育てます。
ゲーム・デザイナー科 2年 ゲーム・デザイナーになりたい!
魅力あるゲームの世界を追求するゲーム・クリエイター。発想力で勝負する仕事。ドラマづくりの既成概念を打ち壊して自由な発想でゲームのルールを構築するために、ゲーム映像とゲーム・コンテンツの技法を中心に学びます。
ゲーム・アニメシナリオライター科 2年 クライマキシムなドラマを創りたい!
21世紀に新次元のメディアとして、さらなる発展が期待されるゲーム界。まばゆいばかりのストーリーを創作できなければ本物のゲーム・シナリオライターとはいえません。学院が今まで培ってきたすべてのアニメ&映像のドラマ制作教育のすべてがゲームに生かされています。
サウンド・ディレクター科 1年 サウンド・ディレクターになりたい!
ゲームに臨場感を加え、ユーザーの感性を刺激し、ゲームの面白さを倍増させるサウンド。デジタル音響システムとミュージック・メソッドを贅沢に駆使した教育システムが、第一線のゲームサウンド・ディレクターを育成します。
イラスト／CGデザイナー科 大島基裕
グローバルなデジタル・アーティストをねらう!!
夜間専科 5月生・10月生入学願書受付中!
●CGクリエイター専科
●ゲーム・クリエイター専科
●キャラクター・デザイナー専科※
●デジタル・コミック専科※
※は平成13年10月開講です。
一日体験入学・学院説明会・進路相談会ご参加の方全員に プレゼント
200万円 YAGリリーフ保険カード
平成13年3月卒業生の就職・デビュー率
12年3月卒業生の101.2%に続き
超100%確定にカチあり
(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)
進路相談室を常設
「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生の方は就職。この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。
【設置場所】東京校・教務館
【受付】(月)～(金) 10:30～16:30
入学案内書 無料 進呈
只今、入学案内書ご請求の方全員YAGオリジナル下笠美穂イラスト「ぷくぷくシール」プレゼント中!
無料 一日体験入学 全国の各校にて
5/20 日 大宮校・大阪校・名古屋校
5/27 日 東京校
学院 無料 説明会 全国の主要都市にて開催
5/27 日 豊橋市・神戸市・鹿児島市
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員
お申し込み・お問い合せ ACCESS DE SUCCESS
0120-310-042 (才能を世に) 携帯・PHS OK!
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-4 代々木アニメーション学院
※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。
学費は「国の教育ローン」をどうぞ 教育ローン係 TEL03-3376-9071
ローソン Loppi
LAWSON

電撃 NETWORK GAME STATION

ネットワークゲームステーション

今回は3ページにわたって注目のネットワークゲームを2本紹介。

『iいつ』で魅惑の『どこいつ』ライフがやってくる!

注目のネットワークゲーム①

iモードもいっしょ

●PS ●5月24日発売予定 ●SCE ●¥2,800
●携帯電話接続ケーブル対応、PS（15ブロック）

『iモードもいっしょ』（以下、『iいつ』）は、iモード携帯電話を使うことで、今までにないコミュニケーションが実現する新感覚のゲームだ。iモードのネットワーク機能により、ポケピたちとさらに親密になれるだけでなく、なんと、全国の『iいつ』ユーザーとポケピを通じてコミュニケーションも行えるようになるのだ。

『iいつ』イメージ図

iモード携帯電話を通じて、ポケピとメールによるコミュニケーションが実現。もちろん全国のユーザーとの交流も可能だぞ。



『iいつ』を遊ぶための準備はコレでバッチリ!!



準備編

すでに『どこでもいっしょ』を遊んだことがある人は、『iいつ』のソフトと、携帯電話接続ケーブル（以下、接続ケーブル）＆iモード携帯電話を用意しよう。『iいつ』を遊ぶまでには右で解説する準備が必要で、「マイメニュー登録」にはiモードの利用契約が必須だ。iモード携帯電話の準備ができたら、『どこでもいっしょ』のWebサイトにアクセスしてメールアドレスを登録し、このサイトの中にある『iいつ』のページで「人となり」を登録する。メールアドレスや電話番号の交換は、ポケステで実際に「めいし交換」した人とだけ行えるぞ。

CHECK 「人となり」でポケピの口調が変わる!

iモード携帯電話で名前や電話番号などマイメニュー登録をする際は、ユーザーの「人となり」も決定する。「人となり」とは、ポケピを個性的にする演出。例えば「人となり」を「番長」にすると、会話に「～だぜェ」という語尾がつくのだ。





▲▶「番長」以外にも「人となり」は多彩だ。

遊ぶために必要なモノ

遊ぶためには、右にあるソフトや周辺機器がすべて必要となるので注意しよう。iモード携帯電話には、『iいつ』に対応していない機種もあるので、ソフトを買う前に自分の携帯電話の対応状況を確認すること（※）。



①ポケピをポケステにダウンロード

最初に『どこでもいっしょ』を起動し、ポケットステーション（以下、ポケステ）にポケピをダウンロードする。



▲▶好きなポケピをダウンロードすればOK。[illegible]「こねこもいっしょ」にも対応しているので、[illegible]

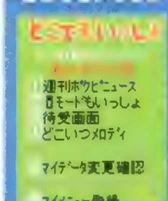


「こねこもいっしょ」にも対応!!

②iモード携帯電話でマイメニュー登録

ポケステの用意ができたら、iモード携帯電話の「iモードメニュー」から、専用ページにアクセスして、マイメニュー登録を完了させておく。

iメニュー
↓
メニューリスト
↓
iプレイステーション
↓
プレイステーションNEWS
↓
どこでもいっしょ





③すべてをつないで準備完了

iモード携帯電話でマイメニュー登録を終えたら、接続ケーブルを使ってPS（PS2）本体とiモード携帯電話をつなぐ。そしてポケステをスロットに挿入し、『iいつ』を起動すれば、いよいよプレイすることができるぞ。メニューから「お部屋に行く」を選んで、さっそく自分のポケピに会いに行こう。



※2001年4月現在の対応機種は、次のとおりです。NTTドコモ デジタル・ムーバP502i／F502it／N502it／P503i／F503i／SO503i／D503i



iモードのネットワークで全国の人とめいし交換&しりとりが楽しめる

実践編

準備が完了したら、いざネットワークへ接続。新しいともだちを作るには、「みんなに見える」という接続形式を選択する。すると、同じように現在ネットワークに接続している人と「めいし交換」や「しりとり」が行えるぞ。

CHECK パケット料金で通信料もお得!

長時間ネットに接続していても、データが送信&受信される場合にしか通信料金は発生しないので安心して楽しめる。

新しいともだちをつくりたい

「みんなに見える」で接続すれば、ほかのユーザーと知り合うキッカケができる。



▲ともだちになりたい人をネットワーク上で見つけるのだ。

ともだちになった人と遊びたい

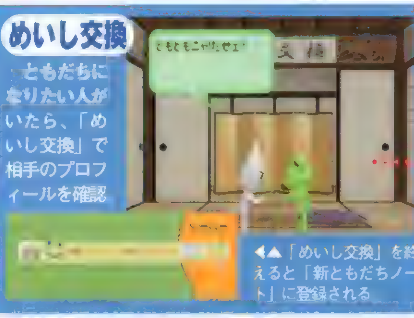
「めいし交換」をした人とだけ遊びたいときは、「ともだちには見える」で接続。



▲この接続状態は、ともだちとだけ遊びたい場合に選ぶものだ。

めいし交換

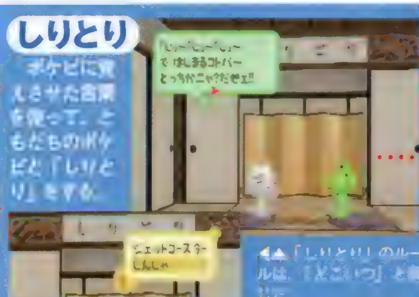
ともだちになりたい人がいたら、「めいし交換」で相手のプロフィールを確認



◀▲「めいし交換」を終えると「新ともだちノート」に登録される

しりとり

ポケピに覚えさせた言葉を使って、ともだちのポケピと「しりとり」をするぞ



◀▲「しりとり」のルールは、「どこいつ」と同じだ

CHECK 記念フォトを携帯電話の待ち受け画面に

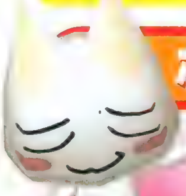
ネットワークに接続して「めいし交換」か「しりとり」をすると、ポケピたちは必ず2人（匹？）で記念フォトを撮影する。記念フォトは、なんとiモード携帯電話の待受画面にできるのだ！



▶「しりとり」をした思い出が待受画面に!!



▲負けたポケピは、顔に落書きされているぞ。



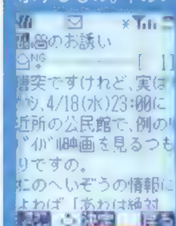
ポケステ同士でめいし交換したことがあれば、さらにこんな使い方ができる

応用編

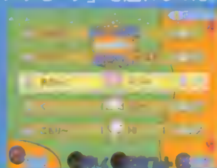
実際に会ってポケステで「めいし交換」をした人となら、「新ともだちノート」から電話やメールによるコミュニケーションが可能になる。相手の「どこでも手帳」に、自分との予定が書き込まれることにもなるぞ。

新ともだちノート

「新ともだちノート」は、ともだちになった人を一覧表示するもの。「めいし交換」をした人はここに登録されるノートに載っているともだちには、さまざまな「おさそいメッセージ」を送れるのだ。



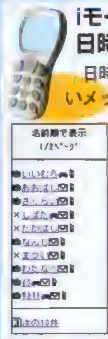
◀iモード携帯電話からだと、映画の誘いなど、詳しい「おさそいメッセージ」を送れる



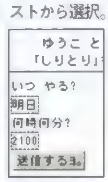
▲PSからは「めいし交換」…ッセージ」を送れるぞ

iモード携帯電話なら日時の指定までも!!

日時を指定した「おさそいメッセージ」を送信することができる。



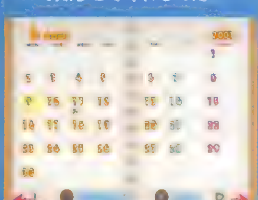
◀メールの相手をリストから選択。



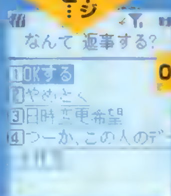
◀日にちだけでなく、時間までも指定できる。

どこでも手帳

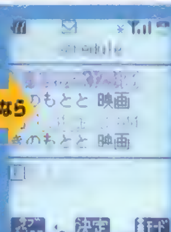
「どこでも手帳」は、自分とポケピが共同で利用するスケジュール帳なのだ。また、ともだちから送られた「おさそいメッセージ」の予定も、自動で書き込まれるぞ。しかも、書き込まれた予定が近づくと、ポケピがメールで知らせてくれるのだ



メッセージを送ると…

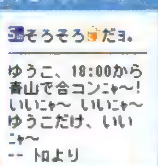


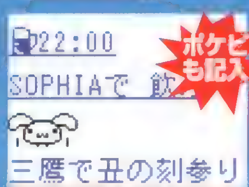
OKなら



◀相手の「おさそいメッセージ」にOKすると、「どこでも手帳」に書き込まれる

▼「どこでも手帳」にある予定が近づくと、ポケピからメールが！

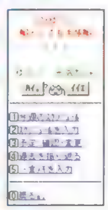


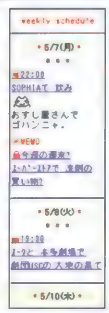


▲ポケピも、「どこでも手帳」に自分の予定を記入しているのだ

手帳への書き込みはiモード携帯電話で!!

自分の予定を「どこでも手帳」に記入するのは、iモード携帯電話からしかできない。スケジュールの確認は、PSの画面上でも可能となっている。





▶◀iモードでもポケピが話しかけてくるぞ。

CHECK スケジュールのことをポケピが質問

ポケピは、「どこでも手帳」に書かれた予定が過ぎると、「映画どうだった？」などと質問する。質問に答えることでも、ポケピは言葉を覚えていくぞ。







◀ポケピはプレイヤーのことがいろいろと気になるみたい。

network game

ネットワークで広がる新しいゲームのカタチ!! 電撃ネットワークゲームステーション

5月6日は渋谷でトロのお誕生会！

5月6日はトロのお誕生日なのだ！　これを記念したイベントが行われるので、ぜひ遊びに行こう！　日時・場所：5月6日（日）午前10時〜午後6時 東京・渋谷パルコパート1前スペース　問い合わせ先（SCEインフォメーション）：普通の電話から…0570-000-929　携帯電話・PHSから…03-3475-7444

PS2専用モデム対応SLG最新情報



注目のネットワークゲーム②

エイジ オブ エンパイアII ～エイジ オブ キング～（仮）

●PS2　●夏発売予定　●コナミ　●価格未定
●PS2専用モデム対応、MC2（KB数未定）

パソコンからPS2に移植される本作は、最大4人のプレイヤーでネット対戦が楽しめるネットワークSLG。資源を確保しながら軍隊を編成し、敵国を滅ぼすのが主な目的だが、資源を使って「時代を進める」という要素が、重要なポイントとなっているぞ。それでは、ネット対戦を念頭に置いて、ゲームの流れを紹介！

強国までの道のり～ゲームの流れを解説～

①内政　資源の採取からすべてがはじまる

ゲームがスタートすると、プレイヤーは食料や木材などの資源を集めることになる。資源は、ユニットの生産や施設の建設、最も重要な「時代の進化」など、あらゆる場面で必要となるもの。つまり、相手プレイヤーよりも、豊富な資源を確保できれば、有利にゲームを進めることができるというワケだ。



▲羊やシカを狩る、畑を耕すなど、いろいろな方法で食料は手に入れることができる。



▼金鉱を掘ることで入手できる金は、軍事系ユニットの生産や時代の進化に必要だ

②進化　時代を進めて、高度な技術を獲得

「町の人」を使って資源を集めたら、すぐに軍事ユニットを生産して軍隊を編成してもいいが、資源を使って時代を進めるのも得策だ。というのも、時代によって生産可能なユニットは制限され、時代が進化するほど強力なユニットを生産できるからだ。進化に必要な資源があれば、進化ボタンを押すことでいつでも次の時代へと進めるぞ。



◀時代が進むと城も建築可能。

③戦争　軍事ユニットを生産して敵国と戦闘

食料、金、木材などの資源がそろったら、軍事系のユニットを大量に生産して敵国に戦闘を挑む。相手の資源を奪うことができれば、有利にゲームを進められるぞ。しかし、最初の戦闘に敗れて逆襲を受けると、一方的に押されてしまうため、「いつ相手に攻め込むか」というタイミングは、ゲームのターニングポイントとなることが多い。





▼▶いくつものユニットが入り乱れる戦闘。勝敗の行方は、はたして……。

KEY POINT ① 町の人の生産

資源は、非軍事系ユニットである「町の人」だけが採取できる。ゲームの序盤は、「町の人」を数多く生産して、効率よく資源を確保していくことになる。



▲「町の人」は「町の中心」で生産。

KEY POINT ② 4つの時代

ゲームに登場する時代は、全部で4段階。暗黒時代→領主時代→城主時代→帝王時代と進化させることが可能だ。後半の時代になるほど、進化させるためにたくさんの資源が必要になる。

KEY POINT ③ アンチユニット

軍事ユニットには、弓兵には強いが槍兵には弱いなど、下の3すくみのようなアンチユニットが存在する。相手のアンチユニットをすばやく編成することが勝利のカギなのだ。

アンチユニット3すくみの法則



CHECK ネットワーク対戦ならではの駆け引きとは?

プレイヤーによって、戦術スタイルが大きく変わるのがこのゲームの醍醐味。進化を優先してじっくりと戦う人もいれば、進化よりも序盤の戦闘に力を入れる人もいる。だから、相手の戦術に合わせて臨機応変に戦う必要があるのだ。ちなみに、ネットワーク対戦は、2対2のチーム戦も行える。仲間と協力して相手を倒したときの快感は、プレイして初めて体験できるぞ！

NET WORK CHECK エイジ オブ エンパイアII（仮）に対応しているモデム3種

ネットワーク対戦で遊ぶためには、モデムを購入する必要がある。現在、以下のモデムが対応しているが、これから発売されるモデムでも右上のマークがついていれば大丈夫だ。

- 「VIAGGIO」（オムロン　型式：ME56PS2）
- 「OnlineStation」（サン電子　型式：M556KPS2）
- 「P2GATE」（アイ・オー・データ　型式：DFML-560/P2）

NET WORK CHECK ネットワーク対戦の対戦者は専用のロビーサーバで探る!!

ネットワーク対戦は、ゲーム内のメニュー画面から行ける専用のロビーサーバで、対戦相手を見つけてから行うのだ。ちなみに、ゲームに関するさまざまな情報は、「コナミオンライン・ドット・コム（下記のURL参照）」で入手できるぞ。

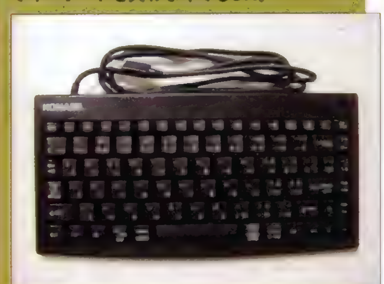


◀「コナミオンライン・ドット・コム」サイトのメニュー画面。

URL=http://www.konamionline.com

NET WORK CHECK USB対応キーボードでチャット可能。もちろん、ソフトウェアキーボード機能も!

ゲームをプレイしているときは、対戦相手とチャットで会話することも可能だ。チャットには、別売のUSB対応キーボードが使えるが、ソフトウェアキーボード機能があるのでキーボードを買わなくてもOK。



▲「beatmania 打打打!!」同梱キーボードも対応。

　※画面は開発中のものです。

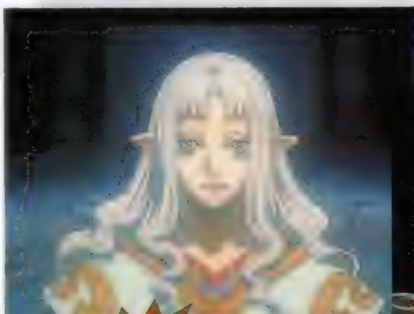
電撃DVD STATION

DVDステーション

もういくつ寝るとゴールデンウィーク！　ということで、家で休暇を過ごそうと考えている人は、今のうちにめぼしいタイトルを用意しておこう!!

少女の想いが、異世界ガイアの運命を変える……

1996年にTV放映された人気アニメ「天空のエスカフローネ」の劇場版がついにDVDで登場！ この作品は世界配給を前提として、日本、韓国、米国の3カ国共同プロジェクトによって製作された、劇場用の完全オリジナル作品だ。キャラクターデザインには結城信輝、サウンドには菅野よう子と、TVシリーズでもおなじみの一流スタッフが参加しているのでクオリティは折り紙つき。TV版は米国のアニメエキスポでプレミア上映が行われ、観客動員数1万人を記録する大ヒットとなった。なお、今回発売された劇場版は、初回限定でDTSサウンドを採用した特別版も用意されているので要チェック！　また、5／25からはTVシリーズも発売開始！





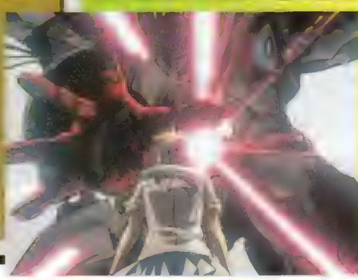
◀リアリティを重視した迫力のある戦闘シーンも魅力の1つだ。



▲主人公・ひとみとバァンの恋の行方は？　坂本真綾の歌う主題歌「指輪」もファンの心をつかんだ名曲でした。

check! ＜通常版＞とdts limited Editionの違いは？

まず「通常版」は日本語・[illegible]したバイリンガル仕様。「dts limited Edition」は、[illegible]dts5.1chにリニューアル。さらに[illegible]を収めたスペシャルディスクと[illegible]ページにおよぶ[illegible]ブックレットを同梱した。[illegible]入りだ。



STORY

東京の高校に通うごく普通の少女だった神崎ひとみは、ある日謎の男に誘われて異世界ガイアへと迷い込んでしまう。そこは剣と魔法が支配する神話の世界。生きる意味を見失っていた彼女が、亡国の若き王バァンと出会ったとき、運命の歯車が動き出す。太古の鎧を目覚めさせた少女と、竜族の生き残りの少年が導き出す世界の運命とは？

DATA

エスカフローネ
＜通常版＞
[illegible]
DD　16:9LB



DATA

エスカフローネ
dts limited Edition
[illegible]
DTS　16:9LB



電撃DVDランキング

セル 4/1～4/7

1 X－MEN 特別版
アメコミファン必見のメジャータイトルがついにトップを獲得。ミュータントの壮絶なバトルをリアルに再現。

2 エクソシスト プレミアム・ツイン・パック
封印された15分間の映像が話題を呼んだホラーの名作。同梱された通常版と見比べるのも一興かも？

1	X－MEN 特別版	20世紀フォックス ホームエンタテインメント	¥3,980
2	エクソシスト プレミアム・ツイン・パック	ワーナー・ホーム ビデオ	¥2,980
3	五条霊戦記//GOJOE＜初回限定／特別プレミアム版＞	パイオニアLDC	¥4,700
4	ホワイトアウト	日本ビクター	¥5,800
5	ビデオ・ミニモニ。ジャンケンぴょん！	ソニー・ミュージック エンタテインメント	¥1,200
6	TAXi 2	日本ビクター	¥4,700
7	CHRONICLE 2	ソニー・ミュージック エンタテインメント	¥4,700
8	羊たちの沈黙	ビーム エンタテインメント	¥3,800
9	スクール★ウォーズ4	キングレコード	¥4,700
10	スクール★ウォーズ5	キングレコード	¥4,700

レンタル 4/1～4/7

1 グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション
最優秀作品賞をはじめ、第73回アカデミー賞で5部門を制覇！ 世界が注目した歴史大作が1位に返り咲き。

2 X－MEN 特別版
セル同様に、レンタルでも上位にランクイン。メイキングをはじめ、豪華特典映像も見逃せない。

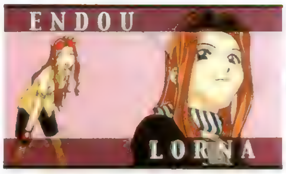
1	グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
2	X－MEN 特別版	20世紀フォックス ホームエンタテインメント
3	キッド	ブエナ ビスタ ホームエンタテインメント
4	エリン・ブロコビッチ コレクターズエディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
5	U－571 デラックス版	パイオニアLDC
6	ミッション・トゥ・マーズ	ポニーキャニオン
7	五条霊戦記//GOJOE＜初回限定／特別プレミアム版＞	パイオニアLDC
8	パーフェクト・ストーム 特別版	ワーナー・ホーム ビデオ
9	スチュアート・リトル コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
10	羊たちの沈黙	ビーム エンタテインメント

情報提供：TSUTAYA

発売中 エクスドライバー Clip×Clip

■バンダイビジュアル
■BCBA-0725※
■¥2,000
■17分

DD 16:9LB





昨年秋に公開された「劇場版 ああっ女神さまっ」とあわせてプレミアム上映され話題を呼んだ「エクスドライバーClip」。この映像にキャラクター3人の新ミュージッククリップを追加収録!! 初回限定のBOX付きも「PLUS BOX」として同時発売!

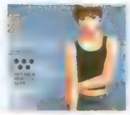
発売中 機動警察パトレイバー NEW OVA DVD-BOX



■バンダイビジュアル
■BCBA-0602
■¥29,800
■590分

DD 4:3

1990年のTVシリーズ終了後、新たに制作された OVAシリーズ全16話を収録したファン御用達のBOXだ。出演声優のインタビューを収めた「後夜祭・三本締め」や、ミュージッククリップなどお宝映像も満載! 特典として、64ページにおよぶブックレットも同梱!!



発売中 天使のたまご



■パイオニアLDC
■PIBA-3021
■¥5,800
■75分

DD 4:3

押井守と天野喜孝、アニメ界を代表する2大クリエイターが作り出した、詩的な映像は今なおファンの心をつかんではなさない。水没してしまった都市の中で、卵を抱き続ける女の子。彼女は、その卵からいつか天使が生まれると信じているが…。LDではすでに廃盤となってしまった名作。封入特典として、カラー解説書が付属、また映像特典に天野喜孝氏のイラストを静止画で収録。

発売中 ナッティ・プロフェッサー2 クランプ家の面々 コレクターズ・エディション



■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
■SUD-32134
■¥3,800
■107分

DD 16:9LB

やせ薬の発明で世間を騒がせたクランプ教授再び! エディ・マーフィ演じるクランプ教授が、今度は"若返りの薬"を発明したことからとんでもない事件が……。映像特典として、未公開映像やメイキング、さらにコメディならではのNGシーンも収録。



発売中 M:I-2



■CICビクター
■PDF-50
■¥4,700
■124+α分

DD 16:9LB

全世界で大ヒットを記録した、トム・クルーズ主演、ジョン・ウー監督によるスパイアクションシリーズ第2弾! 任務と愛とを天秤にかけながら、トム・クルーズが再び"不可能な任務"に挑む。映像特典では、ガンアクションやバイクチェイスなど11大アクションシーンの撮影秘話を収録。本編の解説や、メイキング映像などのDVD-ROMのコンテンツも充実の1本!!

発売中 インビジブル コレクターズ・エディション



■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
■SDD-29085
■¥3,800
■113分

DD 16:9LB

人間を透明化することに成功して、神にも等しい力を手にした科学者は、しだいに狂気へと駆られていく……。不気味な視覚効果が話題を呼んだバイオホラーが早くもDVDに登場。世界初といわれる2種類の視覚効果を解説したメイキングは必見!



発売中 はつ恋



■バンダイビジュアル
■BCBJ-0726
■¥3,800
■115分

DD 16:9LB

実力派女優として、今最も注目されている田中麗奈の主演映画第2弾! 誰もが共感する切なさと懐かしさ、「初恋」の記憶をさわやかに描いたハートウォーミングラブストーリー。日本はもちろん、香港、台湾、韓国など各国でも話題となった作品だ。今回発売されるDVDには、映像特典として予告編やTVスポット、インタビューほか、キャンペーン映像までを収録。

銀幕を包んだ奇妙な世界がアナタの元に…



この作品は、フジTVが誇る人気番組「世にも奇妙な物語」の放送10周年を記念して制作された劇場版だ。構成はTVと同じオムニバス形式で、内容の衝撃性と予算の都合からTVでは実現できなかった4つのエピソードがつづられる。映像特典として、予告編&メイキングを収録。さらに今回は、「雪山」と「携帯忠臣蔵」のディレクターズカットを収録した"特別版"も同時発売されるぞ。真の恐怖を求めるホラーファンな人には間違いなくオススメだ。



▲▶ストーリーテラーを務めるタモリのほか、TV、映画などで活躍中の人気若手俳優たちが共演していることでも話題になった。シリーズのファンはお見逃しのないように。

DATA
世にも奇妙な物語 映画の特別編
DTS 16:9LB



DVD
話題の新作・名作をバッチリフォロー!! 電撃DVDステーション

電撃 MONO STATION モノ・ステーション

今回は、世代を超えて親しまれてきた「トミカ」の最新シリーズを大紹介！　車好きにはたまらない名車の数々を、「トミカ リミテッド」で集めて楽しもう!!



TOMICA LIMITED
トミカ リミテッド

大人気の「トミカ」に、よりハイクオリティになった「トミカ リミテッド」が新登場。実車をリアルに再現したこのシリーズで、あこがれの名車をゲットだ！



すべての世代に贈る トミカ リミテッドコレクション

リアル&高級感がウリの「トミカ リミテッド」登場

男の子なら誰もが１度は遊んだはずの、トミーのミニカー「トミカ」シリーズ。このシリーズの誕生30周年を記念して、ハイグレードな新シリーズがリリースされる。従来のトミカを超える仕上げの細かさで、タイヤのパターンやホイールまでリアルに再現。さらに、高級感あふれる黒のパッケージや、車名が印刷された付属のネームプレートも見逃せない。今ではほとんど手に入らない名車の数々を、「トミカ リミテッド」をコレクションして楽しもう！

check! 歴代スカイラインが勢ぞろい! 12台セットにも注目!!

日本を代表するスポーツカーとして名高い日産「スカイライン」シリーズ。その中から60～80年代の名車をチョイスした、「スカイライン12台セット」(6月下旬発売予定／¥8,400) が発売されるぞ。ファンは要チェックだ!!

セット内容
スカイライン2000GT-B（赤）
スカイライン2000GT-B（白／屋根黒）
スカイライン2000GT-R<ハコスカ>（白）
スカイライン2000GT-R<ハコスカ>（銀）
スカイライン2000GT-R<ケンメリ>（赤）
スカイライン2000GT-R<ケンメリ>（白）
スカイライン2000GT-ES<ジャパン>（濃緑）
スカイライン2000GT-ES<ジャパン>（黄）
スカイライン2000ターボGT-ES<ジャパン>（こげ茶）
スカイライン2000ターボGT-ES<ジャパン>（黒）
スカイライン2000ターボRS-X（グレー）
スカイライン2000ターボRS-X（赤）

魅惑のラインナップが続々登場！

4～6月に発売が予定されているのは、日本の60～70年代を代表するスポーツカーの数々。日産の「スカイライン2000GT」シリーズや、マツダの「RX-7」など、スポーツカーファン垂涎の豪華ラインナップなのだ。さらにコレクター心を刺激する人気車種が続々登場する予定。今後も「トミカ リミテッド」から目が離せないぞ！

トミカ リミテッド 0001
日産スカイライン2000GT・R
●発売中 ●¥700



「ケンとメリー」のCMで知られる、４代目のスカイライン。1972年９月にデビュー。

トミカ リミテッド 0002
マツダコスモスポーツ
●発売中 ●¥700



独特のデザインが話題になった、国産初のロータリーエンジン搭載車。1967年に登場。

トミカ リミテッド 0003
日産フェアレディ240ZG
●5月下旬 ●¥700



1971年に登場。カーレースで優秀な成績を収め、爆発的にヒットした。歴史に残る名車。

トミカ リミテッド 0004
マツダサバンナRX-7
●5月下旬 ●¥700



1978年にデビューした、マツダのロータリーエンジン車。他を圧倒する性能で人気に。

トミカ リミテッド 0005
日産スカイライン2000GT・B
●6月下旬 ●¥700



1965年登場。カーレースで圧倒的な性能を発揮し、スカイライン人気を不動のものに。

トミカ リミテッド 0006
ホンダS800
●6月下旬 ●¥700



いまなお世界中に熱烈なファンを持つ、ホンダの伝説的なスポーツカー。1966年登場。

電撃 INFORMATION
インフォメーション



やり込み企画満載！

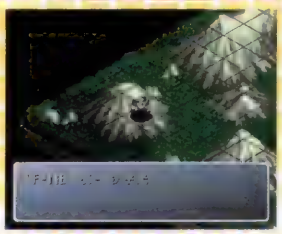
スーパーロボット大戦α外伝 完全攻略ガイド

大ヒット中の『スーパーロボット大戦α外伝』。このゲームを徹底的に遊び尽くすための１冊が、いよいよ攻略王より発売されるぞ！

Map マップ変化、シナリオ難易度…熟練度別データ完全公開！

『α外伝』を攻略するうえで最も重要なのが熟練度システムだ。熟練度は戦闘マップでのプレイヤーの行動によって上下し、これにより次のマップや、シナリオの難易度（イージー、ノーマル、ハードの３モード）に変化が出るというもの。例えばマップには昼夜の違いも発生するので、夜間兵器・サテライトキャノンがウリのガンダムＸを昼に出撃させてもあまり活躍できない、といったケースも出てくるのだ。

そこで本書では、熟練度によって何が、どう変化するのかをバッチリフォロー！　マップの昼夜、マップの形状、敵の初期配置、敵の増援数、さらにマップ上にあるコンテナやマウンテンサイクルから入手できる強化パーツ、ユニットなどなど、すべてのデータを完全紹介しているぞ！　もちろん、シナリオ難易度別の攻略法や、熟練度アップの条件もあわせて紹介しているので、プレイに役立つこと間違いなしなのだ。



◀モードが異なると、獲得できるアイテムも異なってくるのだ。

●熟練度によるマップ変化例

熟練度14以下



熟練度15以上

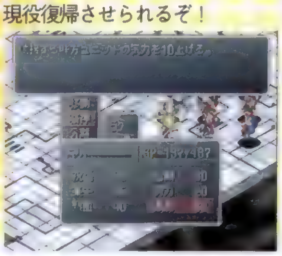


◀同じシナリオでも、熟練度でマップの昼夜が異なり、敵の初期配置も変わる。

UNIT&PILOT 「隠し」ユニット&パイロットも大公開！

登場するユニットとパイロットのデータを完全収録しているのはあたり前。『スパロボ』シリーズで一番気になるのが、説得やルート選択により入手できる隠しユニットや、仲間にできる隠しパイロットの情報だろう。そこで本書では、それぞれの入手条件を大公開。さらに、同時には入手できないユニットや仲間にできないパイロットも掲載しているので参考にしてほしい。

そのほか、オトリや援護、サポートなどシチュエーション別のオススメユニットを紹介。とくにモビルスーツ（ガンダム）系やウォーカーマシン（ザブングル）系の乗り換え可能なパイロットに関しては、原作からは想像もつかない便利な組み合わせを紹介しているのだ。これで、お気に入りのパイロットが後半に2軍落ちしてしまっても、現役復帰させられるぞ！



◀原作とは違う組み合わせが、意外な効果を生むのだ！

SPECIAL

ファンなら見逃せない！原作ルートをフォロー！

前作『α』の弊社攻略本で、原作ファンから大好評だった「目的別ルートガイド」が再び登場する。今回紹介するルートは、『スパロボ』初登場の「∀ガンダム」ルートと「ガンダムＸ」ルート、そして「魔装機神」ルート、「スーパーロボット」ルートの計４本。どのルートも電撃だからこそ紹介できたやり込み企画ばかりなので、マニアックなファンも満足するはず！

●電撃攻略王シリーズ本に関する問い合わせは、角川書店特販部（電話：03-3238-8605）までお願いします。
●メディアワークスの雑誌・書籍の最新情報は、http://www.mediaworks.co.jpでチェック！

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

『スパロボα外伝』がブッチギリで1位を獲得！ 大人気シリーズにふさわしく、ほかのタイトルを圧倒だ!!

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1 初登場 スーパーロボット大戦α外伝 ※限定版含む

●バンプレスト ●3月29日 ●S・RPG ●¥6,980（限定版¥9,800）



『スパロボ』シリーズ最新作。熟練度システムが進化したほか、新ユニットも多数登場。

期間内推定売り上げ本数 43万3367本

累計推定売り上げ本数 43万3367本

2 初登場 PS2 決戦Ⅱ

●コーエー ●3月29日 ●SLG ●¥7,800



大人数による戦闘が楽しいSLGの続編。今回は三国志の世界を舞台に物語が展開する。

期間内推定売り上げ本数 11万2587本

累計推定売り上げ本数 11万2587本

3 前回1 PS2 ワールドサッカーウイニングイレブン5

●コナミ ●3月15日 ●SPG ●オープン



多彩な戦術を駆使できる本作。点を取るには、フリーキックなどのセットプレーも重要。

期間内推定売り上げ本数 8万1797本

累計推定売り上げ本数 31万531本

4 前回2 PS2 バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

●カプコン ●3月22日 ●A・AVG ●¥6,800



このウェスカーとクレアの会話イベントは、完全版だけのオリジナルイベントなのだ。

期間内推定売り上げ本数 8万1009本

累計推定売り上げ本数 26万4452本

5 前回4 From TV animation ワンピースグランドバトル！

●バンダイ ●3月15日 ●FTG ●¥5,800



対戦前後に挿入されるセリフは、キャラの組み合わせによって特別なものが見られるぞ。

期間内推定売り上げ本数 3万7219本

累計推定売り上げ本数 13万7643本

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	価格	今回	累計
6	前回5	PS2	モンスターファーム	テクモ	3月22日	SLG	¥6,800	3万6456本	11万3942本
7	初登場	PS2	ギャロップレーサー5	テクモ	3月29日	RCG	¥6,800	3万4995本	3万4995本
8	初登場		逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST ※限定版含む	パイオニアLDC	3月29日	AVG	¥6,800（限定版¥8,800）	3万1044本	3万1044本
9	前回12	PS2	風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～	ナムコ	3月22日	ACT	¥6,800	3万353本	6万8786本
10	初登場	PS2	beatmania Ⅱ DX 4th style -new songs collection-	コナミ	3月29日	ETC	オープン	2万5709本	2万5709本
11	前回3	PS2	首都高バトル0（ゼロ）	元気	3月15日	RCG	¥6,800	2万862本	13万3115本
12	初登場	PS2	トゥルーラブストーリー3	エンターブレイン	4月5日	SLG	¥6,800	1万9457本	1万9457本
13	初登場		仙界通録正史 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	3月29日	ETC	¥5,800	1万7022本	1万7022本
14	前回17		PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活～	パンドラボックス	3月22日	RPG	¥1,980	1万6978本	4万1888本
15	前回10		DanceDanceRevolution 4th MIX	コナミ	3月15日	ETC	オープン	1万4182本	5万4527本
16	前回13	PS2	鬼武者	カプコン	1月25日	ACT	¥7,800	1万3726本	90万9476本
17	初登場	PS2	鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～	コーエー	4月5日	ACT	¥6,800	1万2790本	1万2790本
18	初登場		THE HEIWA お天気スタジオ	アクアルージュ	3月29日	SLG	¥4,800	1万2598本	1万2598本
19	初登場	PS2	実況Jリーグパーフェクトストライカー3	コナミ	3月29日	SPG	オープン	1万2427本	1万2427本
20	前回16		幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	コナミ	3月22日	AVG	オープン	1万2260本	3万7960本

MAKER'S VOICE

(株)バンプレスト コンシューマー事業部広告宣伝課
木村知佳恵さん

みなさまのおかげで、ランキング初登場第1位を飾る事ができました。このゲームは、プレイの仕方で難易度が変化しますので、自分のプレイスタイルでゲームを進めることができます。もちろん、初めての方でも問題なく楽しんでいただけますが、もし、不安な方は、DPSさんの攻略ページや、4月下旬に発売になる攻略本をご覧いただいて、自分なりの『スパロボα外伝』をお楽しみください。本当にどうもありがとうございました。

ranking

3月26日～4月8日のソフト売り上げデータ

電撃ランキングステーション

（「電撃マーケティング室」調べ） ※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。 協力：ソフマップ

前評判TOP15
DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー・発売日・ジャンル	ポイント
1	前回1	PS2	ファイナルファンタジーX	●スクウェア ●7月19日 ●RPG	51408 POINTS
2	前回3	PS2	グランツーリスモ3 A-spec	●SCE ●4月28日 ●RCG	33415 POINTS
3	前回2		ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	●エンターブレイン ●5月24日 ●S・RPG	26989 POINTS
4	前回5	PS2	スターオーシャン3（仮）	●エニックス ●発売日未定 ●RPG	23590 POINTS
5	前回6		東京魔人學園外法帖	●アスミック・エース エンタテインメント ●夏予定 ●S・RPG	17298 POINTS
6	前回4	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	●コナミ ●冬予定 ●ACT	14696 POINTS
7	初登場	PS2	MissingBlue（ミッシングブルー）	●トンキンハウス ●7月5日 ●AVG	13399 POINTS
8	前回7	PS2	ファイナルファンタジーXI	●スクウェア ●2002年春予定 ●RPG	12103 POINTS
9	前回8	PS2	ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	●SCE ●発売日未定 ●RPG	11238 POINTS
10	初登場	PS2	エースコンバット04 シャッタードスカイ	●ナムコ ●夏予定 ●STG	10806 POINTS
11	初登場	PS2	グローランサーII	●アトラス/キャリアソフト ●7月予定 ●RPG	10374 POINTS
12	初登場		SDガンダム GGENERATION-F.I.F	●バンダイ ●5月2日 ●SLG	9941 POINTS
13	前回9		サモンナイト2	●バンプレスト ●夏予定 ●S・RPG	9509 POINTS
14	前回10	PS2	リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	●ガスト ●6月28日 ●RPG	9077 POINTS
15	前回12		トロと休日（仮）	●SCE ●夏予定 ●ETC	8645 POINTS

読者人気TOP15
DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー・発売日・ジャンル	ポイント
1	前回2		テイルズ オブ エターニア	●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG	37271 POINTS
2	前回1		ファイナルファンタジーIX	●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG	20748 POINTS
3	前回8		スーパーロボット大戦α	●バンプレスト ●00年5月25日 ●S・RPG	17290 POINTS
4	前回4		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	●エニックス ●00年8月26日 ●RPG	14264 POINTS
5	前回7		幻想水滸伝II	●コナミ ●98年12月17日 ●RPG	13359 POINTS
6	前回5		ファイナルファンタジーVII	●スクウェア ●97年1月31日 ●RPG	12535 POINTS
7	前回3	PS2	鬼武者	●カプコン ●1月25日 ●ACT	9077 POINTS
8	前回6		ガンパレード・マーチ	●SCE ●00年9月28日 ●AVG	7780 POINTS
9	前回9		ゼノギアス	●スクウェア ●98年2月11日 ●RPG	7348 POINTS
10	前回14		テイルズ オブ ファンタジア	●ナムコ ●98年12月23日 ●RPG	6051 POINTS
11	前回11		ときめきメモリアル2	●コナミ ●99年11月25日 ●SLG	5619 POINTS
12	再登場		To Heart	●アクアプラス ●99年3月25日 ●AVG	5187 POINTS
13	再登場		グローランサー	●アトラス ●99年11月25日 ●RPG	4754 POINTS
14	前回10		ヴァルキリープロファイル	●エニックス ●99年12月22日 ●RPG	4322 POINTS
15	初登場	PS2	ボクと魔王	●SCE ●3月15日 ●RPG	3890 POINTS

ハード売り上げ

PS2	期間内推定売り上げ台数	10万9377台
	累計推定売り上げ台数	479万5486台
PS★	期間内推定売り上げ台数	1万4340台
	累計推定売り上げ台数	90万3269台

RANKING TOPICS

2000年度のソフト売り上げは？

今回は、前年度（00年4月3日～4月1日）のPS＆PS2ソフトの売り上げランキングTOP30を紹介しよう。結果は右の表のとおりで、PSソフトが16、PS2ソフトが14タイトルずつランクインした。このうち100万本を超えたのは「ドラクエVII」と「FFIX」の2タイトルで、PS2の「鬼武者」はあと一歩およばなかった。ジャンル別で見ると、SPGが9、RPGが5、ACTが4、FTG、SLG、S・RPG、A・AVG、ETCが2、RCG、ETCが1タイトルずつという結果に。ランクインしたソフトのじつに38%を1位のSPGが占め、さらにその半分以上がコナミのソフトで、コナミのスポーツものの強さを示す形になった。メーカー別でもやはりコナミが6タイトルで1位、以下2位のカプコン、3位のナムコと、大手メーカーが続く。2000年度は売り上げ本数ではエニックスの「ドラクエVII」が、タイトル数ではコナミが1位になった。これまで同様、ビッグタイトル＆大手メーカー強し、といったところか？

●2000年度 PS＆PS2ソフト売り上げTOP30

順位	機種	タイトル	推定売り上げ本数
1	PS	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	386万3639本
2	PS	ファイナルファンタジーIX	277万2388本
3	PS2	鬼武者	90万2332本
4	PS	スーパーロボット大戦α	68万5553本
5	PS	テイルズ オブ エターニア	68万1463本
6	PS2	劇空間プロ野球	64万6427本
7	PS	Dance Dance Revolution 3rd MIX	47万9316本
8	PS	パチスロ アルゼ王国 4	43万8266本
9	PS2	機動戦士ガンダム	40万7093本
10	PS	SDガンダム GGENERATION-F	40万1355本
11	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン2000	38万1994本
12	PS	スーパーロボット大戦α外伝	37万1000本
13	PS2	実況パワフルプロ野球 7	36万0416本
14	PS2	バウンサー	36万0097本
15	PS	実況パワフルプロ野球2000 開幕版	34万7627本
16	PS2	真・三國無双	33万5835本
17	PS	DINO CRISIS 2	30万5596本
18	PS2	はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～	29万2739本
19	PS	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	29万0119本
20	PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン5	28万0635本
21	PS2	リッジレーサーV	27万9528本
22	PS2	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	25万8540本
23	PS2	鉄拳TAG TOURNAMENT	24万5188本
24	PS	ぼくのなつやすみ	24万4878本
25	PS2	実況ワールドサッカー2000	24万0640本
26	PS2	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	23万7930本
27	PS	みんなのGOLF 2 (ザ・ベスト)	23万4422本
28	PS	クラッシュ・バンディクー カ～ニバル	22万0534本
29	PS	デジモンワールド 2	21万3117本
30	PS2	DEAD OR ALIVE 2	20万8363本

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日～のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度以降（00年4月～）のデータです。SCEの公式な発表では、01年2月18日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,833万台に達しています。　★PSone含む。

DPSソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

いよいよゴールデンウイーク。遊びに行く予定がない休みはブルーだけど、いいゲームがあるなら、それもよし。このページを熟読して、豊かなゲーム黄金週間を楽しんでくださいませ。

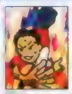
今回のレビュアー

TAC



●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト:「SILENT HILL」「BRAVE SAGA」

城イトム



●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト:「RAYMAN」「雷電ディー・エックス」

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト:「子育てクイズマイエンジェル」「ネクストキング」

バリオス滝沢



●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト:「ポリスノーツ」「メタルギアソリッド」

平田洋



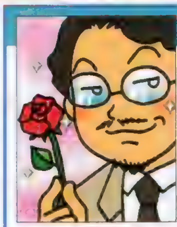
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト:「ロードオブモンスターズ」「スタジオP」

トモザ



●電撃のランニング魔人
一年中ランニング一枚で過ごす体力系ライター。i-modeと「ダビスタ」、たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト:「ダビスタ99」「7（セブン）」

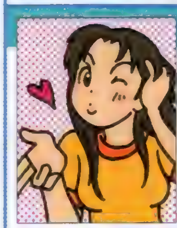
渡部雅人



今年のゴールデンウィークは家で静かにゲーム。たまったゲームを一気に遊ぶ予定です。でも、どう考えてもやりたいゲームを全部遊ぶのはムリ。とても忙しい休暇になりそうです。…何か違う？

●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。「トルネコ2」はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト:「トルネコ2」「ドラクエⅦ」

なんでもゆうこ



ずいぶん前「おハシでポテチを食べてる人がいる」なんて驚いて書きましたが、ハシポテチ族が増殖していることが判明。内緒で私も試したら、実に合理的。前言撤回させていただきます。ハシ万歳！

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト:「ぼくのなつやすみ」「パワプロ7」

本郷直樹



ヘラブナ釣りに行きました。おっさん臭い釣りだと思っていたら、これがなんとも。ハンターの集中力と忍耐力のいる高尚な釣りだということが判明。これはゲーマーにも必要な能力。しばらく通うぞ。

●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した元・大学生。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト:「スーパーロボット大戦α」「ドラムマニア」

ウォルフ中村



『ウイニングイレブン5』のマスターリーグ、難レベルのD1で優勝。チームはフィレンツェ、アシスト王は俺様（笑）。その時点で11人が移籍選手でした。次は前作で達成した「全試合ハット」を狙うつもり。

●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト:「鉄拳TT」「みんなのGOLF2」

イラスト／しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは点数が**赤字**になっています。

100点	全宇宙のゲーマーに自信を持ってオススメの超傑作品。[illegible]
90点以上	買っても絶対後悔しない好作品。遊んでおかないとゲーマーとして…。
80点以上	キラリと光るものがある作品。お友だちにも安心してオススメ。
70点以上	平均的な水準をクリアしている作品。興味があるなら迷わず買い。
60点以上	楽しいのに「おしい」部分が目立つ作品が多い点数。明日の名作？
50点以上	多少難はあってもジャンルが好きなら楽しめる。一部の人にオススメ？
30点以下	他にこれしか遊ぶゲームがないと、かなりブルー。

PS2 RCG グランツーリスモ3 A-spec

4/28
■SCE
■¥6,800
■[illegible]
（紹介記事はP.84〜）



大ヒットRCGの最新作がPS2で登場。マシンの挙動やグラフィックがよりリアルになったほか、オイル交換などの要素も追加。

渡部雅人
間違いなく、これまで登場したRCGのなかで最高傑作というべき作品ですね。「GT」の代名詞でもあるリアルさは、より完成度を増し、改めてPS2とはすごいゲーム機だということを思い知らされます。システムの洗練度も申しぶんなし。ボリュームもアーケードモードだけで1本のゲームとして成立するほどです。収録車種は減ったようですが、それでも私レベルでは知らない車がたくさん登場します。ただ、GTモードの序盤のバランスがきびしく、なかなか先に進めませんでした。お金を稼ぐのが大変という点まで、リアルにしなくてもよかったのかなと思います（笑）。
95

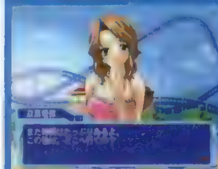
なんでもゆうこ
グラフやリプレイ時でのハンドリング表示など、自分のプレイを細かーくチェックできる機能が充実しまくってます。テクニック向上のために、ストイックに走り込む研究熱心なあなたには、すごく役に立つはず。グラフィックにも力が入っていて、マシンに空や背景が映るのは、ウットリするくらいキレイです。だけど、今回のGTモードはめっちゃシビア。序盤に買える車が性能が悪い数台しか選べないし、お金もたまらなくてキツかったなあ。GT FORCEは適度な反動で抜群の使い心地。家がゲーセン状態になること必至です。新たな「GT」の魅力が発見できました。
90

本郷直樹
ダートの砂ぼこりや熱気の揺らぎなど、グラフィックの進化には正直驚きました。でも、それ以上に驚いたのが、タイヤの食いつき感です。PS2になって、体感できる情報量が何倍にもなって、「あ、左前輪が一生懸命グリップしている」といったことが、画面から読みとれるようになっています。さらに、GT FORCEを使用すれば、ステアリングの反動が、手にしっかりと感じられます。ダート走行時の食いつき感は、とくに病みつきになりますね。これだけ気持ちよく走れれば、それだけで満足なのですが…走行後に強制的に流れるリプレイは、ちょっとしつこく感じます。
95

ウォルフ中村
美しさとリアルさに圧倒された。チュートリアル要素の強い「ライセンス」では模範プレイのテクニックを細かくチェックできるし、「ガレージ」では持っている車の並べ換え機能がつくなど、システム的にもさらに親切になっている。車種やコース、隠し要素の充実ぶりも◎。ただ、進むべきルートがわかりにくいコースがある、レース後のリプレイをカットできない（スキップは可能）など残念な部分もある。GTモードの難易度も、お金がたまりにくくなったように感じた。GT FORCEとの相性はバッチリ。編集部では順番待ちの列ができました(笑)。
95

PS2 SLG Love Songs アイドルがクラスメ～ト

4/26
■D3パブリッシャー
■¥6,800（[illegible]）
■[illegible]
（紹介記事はP.84〜）



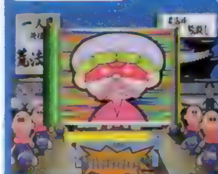
アイドルと学園生活を送る恋愛SLG。デートなどのイベントが豊富。[illegible]

ヒロポン
システムは『ときメモ』に近いけど、女の子をデートに誘うのにメール（ポストペットみたいなヤツ）を利用したりと、いろいろと工夫を凝らしてありマス。でも、イベントがあまり発生しない（発生条件がとてもシビア？）せいか、パラメータ上げ&デートに誘うという作業の繰り返しをさせられている気が。イベントが頻繁に起きれば、ヒロインたちに愛着が持てたかもしれないけど……。残念。
65

平田洋
こういうパラメータを上げつつ進行していく恋愛SLGはけっこう好きなんですが、ちょっと「作業感」が強すぎる感じがするかと。女の子とデートしても、行ったことがある場所なら同じような会話シーン。学校生活に挿入されるちょっとした会話も、送られてくるメールも、おしなべてそんな感じ。そのぶん、セリフや文面が変わったときには、好感度の上昇を強く感じられるんですが……。
60

PS2 ACT スーパーマイクチャン

4/26
■パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン
■¥[illegible]
■[illegible]
（紹介記事はP.[illegible]）



音声でキャラを操作するACT。録音声でキャラを動かすなど、バラエティ豊かなゲームを15種類収録。

バリオス滝沢
専用のマイクを使い、声（音）を出すタイミングや高低差などで、ミニゲームが遊べるシステムがおもしろい。ただ、マイクの感度によって、なかなか思いどおりの反応をしないゲームも。ゲームごとに感度の調節ができると親切だったかも。コントローラでのプレイも可能なのだが、各ミニゲームのおもしろさが伝わりにくい。どうせなら、対戦プレイ用に、マイクは2本同梱してほしいと思った。
65

トモザ
専用マイクコントローラを使って、ミニゲームを遊ぶという新アイデア。ミニゲームの種類も豊富で、飽きることなく楽しめたッス。また、専用コントローラと左右のスティックを同時に使う操作は新鮮。ただし、マイクのセンサー感度があまりよくなくて、指定された発声に反応しないことがありましたね。ミニゲームの難易度やプレイ時間に差がありすぎるのも少し違和感がありました。
65

花と太陽と雨と
PS2 AVG

5/2



なんでもゆうこ 80

シュールな笑いと支離滅裂な展開、不気味な登場人物など、とにかくヘンでカッコイイ不思議AVG。新しモノ好きは、この雰囲気だけで「もう最高！」って思っちゃうかもね。ただ、会話フラグを立ててから、カギとなる数字を探すって作業の繰り返しには、ちょっとうんざり。せっかくこれだけ演出が凝りまくってるのだから、ゲーム性やシステムも、もっと凝って作ってほしかったのにな……。

本郷[illegible] 85

シュールでシニカルな笑いに満ちた大人のAVG。主人公とクセのあるキャラの言葉のやりとりなどが絶妙で楽しめます。シリアスさを期待しているときに、ドリフのギャグ見せられたみたいに、いい意味で期待を裏切られます。ボリュームも満足。ただ、ヒントが親切すぎて、難易度の低さと作業の単調さが目立ったり、逆にヒントとなる会話をあとで参照できないなどの不親切さも感じました。

東京バス案内(ガイド) 今日からキミも運転手
PS2 SLG

5/10



ヒロポン 70

法定速度、交通ルール厳守はもちろん、ドアの開け閉めに、アナウンス。激しさはもちろんないけど、都営バス運転手ってけっこう忙しいんですな。新宿やお台場など、走るコースは実在の町並みそのままってトコも、シミュレーター好きにはポイント高し。『電GO』が好きって人なら、好みに合うんじゃないでしょうか。シミュレーター系のソフトに興味がない人も、けっこう楽しめるはず。

バリオス渡部 75

交通ルールを守り、運行ダイヤに気をつけながら、都バスを運転していくSLG。実在の路線を運転でき、昼・夕方・夜と、各時間帯の交通量の違いで、同じ路線でも難易度が変わるのがおもしろい。でも、走れる路線が3つなのは、ちょっと寂しい。それに、1つの路線を走り切るまでの時間が長い。同じ路線や時間帯でも、難易度が上がるごとに距離が伸びるなどの、飽きさせない工夫がほしかった。

激写ボーイ2 ～特ダネ大国ニッポン～
PS2 ACT

5/17



[illegible]イドム 60

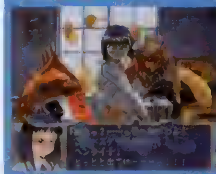
強制スクロールする背景の任意の場所にカーソルを合わせて、写真を撮っていくシステムは今見ても斬新。撮影すべき被写体を探すのはけっこう楽しい。ギャグ満載で笑える点も○。ただ、ステージ数が少ないうえに、覚えゲーなので、飽きやすいのは確か。また、グラフィック、音楽がイマイチなのも残念。難易度がNORMAL以上だと、終盤のステージが極端に難しくなってしまう点も気になった。

バリオス渡部 65

各ステージはいろんな写真を撮影して、一定の得点を出さないとクリアできない。どの被写体を撮影したら高得点になるかなど考えながら、撮影していくのは楽しい。また、フラッシュやズームなどを使わないと撮影できない、隠しキャラのような被写体もあり、やり込み度も高い。独特の雰囲気を持つグラフィックや新幹線が街の中を走っていたりする、おバカな構成が気に入れば楽しめるはず。

KONOHANA：True Report
PS AVG

4/26



なんでもゆうこ 80

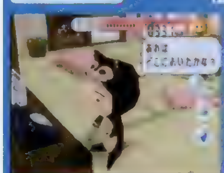
学園モノで伝説があって殺人事件が起こる…、じつにわかりやすいストーリー展開。けど、自分に呪いがかけられて死へのカウントダウンがされていくのって、けっこう気持ち悪かったですよ。この値段とはいえ、ゲーム中どこでもセーブ可能で、スキップまでできちゃうし、なんといってもフルボイスでイラスト満載なのがポイント高いでしょう。ゲーム全体のボリュームもそこそこありますよ。

トモザ 70

期待以上に本格的な学園ミステリーが楽しめましたね。コンビ役の女の子との会話のやり取りも軽快でよかったッス。人気声優のフルボイスで、しかも¥2,800はおトク感があったッス。マルチエンディングシステムでL、Rボタンの同時押しをすれば、テキストを早送りできるのも親切ッス。会話を選択する分岐が少なく、特別なコマンドがないので自分が推理していく楽しみは薄かったッスね。

ハッピーダイエット
PS SLG

4/26



[illegible]イドム 60

キャラに指示を与えてダイエットさせるモードは読み込みが長いうえ、具体的な攻略法がわかりにくい。実際に自分の体重などを入力し、現実のダイエット計画とシンクロさせて進めるモードはアイデアがおもしろい。だけど、運動を続けさせるには、ごほうびが地味で、モチベーションが維持できるかどうか疑問。操作性は良好だが、スケジュールを細かく設定しなければならないのも面倒に思えた。

トモザ 70

プレイしながらキャラのひとり言や会話でダイエットの豆知識が覚えられるので、一石二鳥ッスね。献立を組み合わせるのは面倒だけど、種類は豊富。しかも、外食では店名などが実名で、現実のカロリー計算に役立つッス。でも、スケジュールをつめると処理速度が遅くなるのはツラいッスね。専用のステッパーコントローラは高いけど、丈夫で実用的。あればゲームが楽しくなるッスね。買いッス。

GEAR戦士 電童
PS2 ACT

4/26



[illegible]イドム 55

もとになったアニメを知っている人によると、アニメの雰囲気や設定はよく再現されているとのこと。重量感を出すためか、機体の動きはやや重めだが、操作性そのものは悪くない。ただ、ACTまたはFTGとしては、手堅く作ってあって遊びやすいものの、奥深さはあまり感じられない。やり込めるACTやFTGとして期待して買うと物足りないかも。ゲームのボリュームもちょっと少なめだ。

TAC☆ 80

放映中の原作は、個人的にも今一番熱いロボットアニメなわけだけど、ゲームのほうもなかなかツボを押さえた作りでいい感じ。まあ、基本的には低学年向けソフトではあるんだけど。主役メカ・電童の重量感のある動きとか、手足のタービンによる独特のアクションなどが、操作の気持ちよさにつながっているのが◎。ただし、アニメ版を知らない人には、「らしい動き」がダルく感じられるかも？

ふりむけば隣に
PS2 AVG

4/26



ヒロポン 80

シナリオがすんごくおもしろい。恋愛モノというよりラブコメのノリなんだけど、主人公とほかのキャラの掛け合いに、思わずニヤニヤしながらプレイしちゃいました。声優さんたちの演技も質が高く、ドラマをしっかり盛り上げてくれます。読み返し機能やガイド機能など、システムもユーザーライクな設計で好印象。絵柄の好みは分かれるかもしれないけど、そんなコト気にせずに楽しめますぜ。

平田[illegible] 60

いかにもマニア系スラップスティックな会話が目立ちます。女の子のプロポーションも、上半身だけならいいんですが、全身だと……。どこに行けばどの女の子がいるか、ひと目でわかる移動画面は親切&便利。でも、女の子がいなくて移動先に困り、家に帰ってもやることがなくて、また外出すると、出た瞬間に「今日はもう帰ろう」なんてことも……。もうちょっと親切な作りをしてほしいです。

ワールドスタジアム5
PS SPG

5/10



ウォルフ中村 75

操作性、操作感ともまずまず。ただ、一塁に牽制球を投げるとき（□、➡+×）や、二塁に戻る走者を追いつつ送球するときなど、異なる2つのボタンを短時間に続けて押すなどの操作が必要な場面も。シリーズ作品の宿命か、全般的にやや古臭い印象を受けてしまうことも。一方、モードの豊富さは○。適度な戦略性のある「海賊リーグ」は、『3』などにあった「国盗リーグ」よりも楽しく遊べた。

平田[illegible] 70

あいかわらず「分身くん」を作るのは楽しいです。その延長でサブゲームモードの「ぞくぞく海賊リーグ」に期待したんですが、進行があまりテキパキしていないし、1イニング勝負というのは（それ以上のイニングでも確かにテンポの面で困るけれど）、運に左右される要素が多くて疑問。21世紀になってもネジコンで楽しめる仕様を継続している点はポイント高し。腕が疲れるけど。

今回のまとめ

とにかくレビュアーを驚かせたのが『GT3』の完成度でした。「現実よりもリアルできれいなくらい」（渡部）、「いくらプレイしても、遊び足りない熱中度」（本郷）と賞賛の声が集まりました。また対応ハンドルコントローラのGT FORCEについても「一度触ると、楽しくてたまらなくなる。こんなに欲しくなるコントローラは初めて」（なんでも）と評価が高かったです。そのほかでは『花と太陽と雨と』が好評でしたが「センスが合わない人は、オススメできません」（本郷）という意見もありました。

新作ソフトバイヤーズガイド

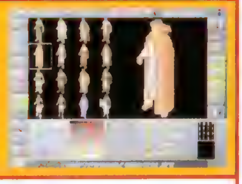
NEW SOFT BUYERS GUIDE

新作カレンダー

※パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル3 ～アイムエンジェルホワイト2&ブルー2～ はVol.175での掲載となっています 赤色の文字のタイトルは都合により、次号での掲載になります

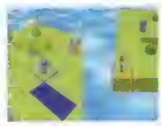
PS2 ETC BASIC STUDIO パワフルゲーム工房

発売日 4/19



DATA
■アートディンク
■¥9,800
■MC2(50KB)

内容
プログラム、グラフィック、3Dモデリング、サウンドツールとシェルが収録されたゲーム開発ソフト。BASIC言語を使った、PS2のソフト開発を誰でも手軽に行える。各ツールを組み合わせれば、あらゆるジャンルのゲームを製作可能。また、改造可能なサンプルゲームが多数収録されている。



コメント
GOOD 収録されているツールはどれも非常に高機能で、これまでにPS&PS2ソフトとして発売されたゲーム作成ツールとは一線を画している。各ツール単体で遊ぶ（お絵描きや作曲など）だけでも楽しい。一般的なプログラムを作成できるので、ゲーム以外のユーティリティツールなども作成可能。
BAD 高機能な半面、敷居が高い。基本的な使い方から覚えていくことができるチュートリアルなどが欲しい。

CHECK

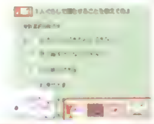
PS2 ETC Check-i-TV（チェキッティービー）

発売日 4/26



DATA
■SCE
■¥2,800（Check-i-TV（チェキッティービー）きょうから「チェキッ!」パック¥4,800
■MC2(163KB)、携帯電話接続ケーブル対応

内容
iモード携帯電話を専用ケーブルでPS2につなぎ、ユーザーが参加する投稿番組をダウンロード、TVモニターで視聴するという新感覚のネットワークゲーム。番組への投稿は、iモード単体でも可能で、ランキングやクイズなどいろいろなコーナーに参加して、投稿結果を楽しむことができる。



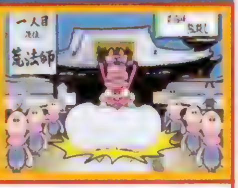
コメント
GOOD 投稿するコーナーは、手軽に入力できるランキング系から、自由に文章を記入するネタ系まで幅広く、自分の好みに応じて投稿が可能。iモード携帯電話単体でも投稿できるので、時間と場所を選ばないうえ、多くの投稿が採用されるとプレゼントがもらえるのはうれしい。
BAD PS2本体とソフト以外に、iモード携帯電話と携帯電話接続ケーブルがないとプレイできないので、すぐに遊べるユーザーが限られてしまう。

CHECK

※「Check-i-TV（チェキッティービー）きょうから「チェキッ!」パック」は、携帯電話接続ケーブルが同梱されたものです

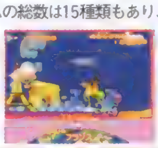
PS2 ACT スーパーマイクチャン

発売日 4/26



DATA
■パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン
■¥5,800
■MC2(16KB)、専用マイク対応

内容
同梱の専用マイクを使い、プレイヤーの音声でキャラクターを動かすミニゲーム集。声を出すタイミング、音程や長さなどを調整し、キャラクターを動かしていく。ミニゲームの総数は15種類もあり、気球を声で操って雷などの障害物を避けて世界1周する「世界バルルン放浪記」などが遊べる。



コメント
GOOD マイクを使うという新機軸のシステムを採用しているだけでなく、ミニゲームも斬新なものが多くバラエティ豊か。4人までの同時プレイが楽しめる。マイク同梱で¥5,800はお買い得。
BAD マイクというインターフェイスに慣れるまでは操作が難しいかも。「キャプテンマイク」というミニゲームでは、キャラの音声ナビゲートが重要になるのに、発音が聞き取りにくい。マイクのセンサーが反応しにくいことがある。

CHECK

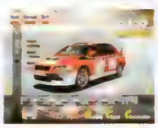
PS2 RCG グランツーリスモ 3 A-spec

発売日 4/28



DATA
■SCE ■¥6,800
■MC2(94KB)、GT FORCE（オープン価格）対応
（紹介記事はP.64～）

内容
車の挙動がリアルに再現されていることで有名な『GT』シリーズの最新作。国内外の人気車が多数、実名で登場している点も魅力。手軽にレースを楽しめるアーケードモードと、レースで賞金を稼いで車を買ったりしていくGTモードが遊べる。i.LINKケーブルによる6人同時対戦も可能だ。



コメント
GOOD PS2になりグラフィック面が強化された。メーター部分にシフトタイミングの目安が出る、セーブデータが管理しやすくなったなど、システム面もさりげなく進化している。ステアリングコントローラ「GT FORCE」にも対応。
BAD ルートが見にくいコースがある。テクニック面で劣る初級者は「GTモード」の序盤において、車の性能を上げるために何度も同じレースに出て賞金を稼いでいかなければならない。

CHECK

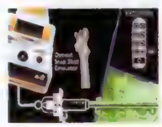
PS2 AVG 花と太陽と雨と

発売日 5/2



DATA
■ビクターインタラクティブソフトウエア
■¥6,800 ■MC2(41KB)
（紹介記事はP.120）

内容
過去を失った南の島、ロスパスでの奇妙な体験を描いたAVG。主人公は、どんなものでも見つけ出すのが仕事の「探し屋」。人々の依頼を受け、愛用の暗号解読機で、謎だらけの島の真実に迫っていく。独特な絵のタッチや凝った演出がかもし出す、シュールで幻想的な雰囲気を味わおう。

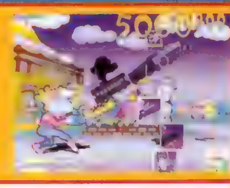


コメント
GOOD シュールな笑いにさわやかな音楽というように、計算されたミスマッチな世界が斬新な作品。どのシナリオも同じオチが用意されているとわかっているものの、予想もつかない展開に、いつの間にか引き込まれてしまう。
BAD 人々と会話し、キーとなる数字を探し当てることで依頼を解決するのだが、毎回同じ作業の繰り返しになり、飽きてしまう。基本的にストーリーをたどっていくだけなので、自由度が低い。

CHECK

PS2 ACT 激写ボーイ2 ～特ダネ大国ニッポン～

発売日 5/17



DATA
■アイレムソフトウェアエンジニアリング
■¥5,800
■MC2(300KB)

内容
強制横スクロールACT。プレイヤーは、カーソルを好きな被写体に合わせ、決定的瞬間などをカメラにおさめていく。各ステージでは、①指示された特定の被写体は必ず撮影、②規定スコア以上を出す（それぞれの被写体を撮影するごとに点数が入る）、の2つの条件を達成すれば先に進める。



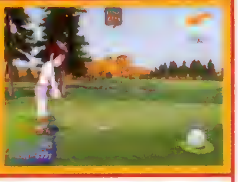
コメント
GOOD ブッ飛んだキャラクターと、背景のギャグ満載の演出は爆笑もの。得点を稼ぐ（またはアイテムを出現させる）ための被写体を探すのがとても楽しい。
BAD 覚えゲーで、テクを追求する要素が少ないため、飽きやすい。隠しステージを含めても、ステージ数が少なめ。グラフィックが古臭い感じなのと、"しゃべり"がないのが寂しい。難易度NORMAL以上での終盤ステージの（クリアするための）規定スコアが高く設定されすぎ。

CHECK

CHECKマークの見方
登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
システムが個性的。新しい発見がある。
戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS2 ACT ゴルフル GOLF

発売日 5/17



DATA
■アートディンク
■¥6,800
■MC2(350KB)、4人プレイ可

内容
実際のゴルフショットをするのと同じ感覚の操作感を再現した、「ふるショット」システムを搭載したゴルフゲーム。メインの「GOLF ONLY」モードのほか、打ち込みや実践トレーニングなどでキャラを育成して、5年以内に4大大会の制覇を目指す「MY GOLF」モードを搭載している。



コメント
GOOD トレーニングは、ジムでの練習や、実際にショットを行う練習など、さまざまなものが用意されている。ジャングルなど、多彩で奇抜なコースを、有名なコース設計者が設計している。右スティックを手前に引くことでクラブを構え、奥に倒すことでショットできる、「ふるショット」システムはとても新鮮。
BAD ホールの全体マップが表示できないので、戦略を立てづらい。9ホールプレイしないとセーブできない。

CHECK

PS2 RCG F1 Racing Championship

発売日 5/31



DATA
■ユービーアイソフト
■¥6,800
■MC2(130KB)、2人プレイ可

内容
2000年度のシーズンのデータ（コース、マシン、ドライバーなど）を再現したF1・RCG。マシンの挙動は実車を再現しており、リアルなレース展開を楽しめる。オートブレーキやアンチスピンなどのアシスト機能が搭載されているので、初心者でもコントロールしやすくなっている。



コメント
GOOD 登場しているコースと車種、ドライバーが実名なのは、ファンにはうれしいところ。レースの基本から、応用テクニックを片山右京が指導してくれる「ドライビングスクール」モードを搭載。
BAD 車体が路面から浮き上がっているように見える。アシスト機能によりスピンすることがないので、上級者にはもの足りない。「ドライビングスクール」モードをプレイしないと、メインの「グランプリモード」がプレイできない。

CHECK

PS2 SLG Love Songs アイドルがクラスメート

発売日・内容 4/26
芸能人が多く通う高校で、3年間をすごす恋愛SLG。



DATA
■D3パブリッシャー
■¥6,800(初回限定版各¥9,800) ■MC2(256KB)
（紹介記事はP.90～）

ポイント
GOOD イベントグラフィック間の切り替わりがなめらかで、自然な感じがよい。
BAD コマンドを入力して1週間経過したあと、その週のステータスの増減が表示されないのは不親切。

CHECK

PS2 SLG 東京バス案内(ガイド) 今日からキミも運転手

発売日・内容 5/10
都営バスの運転手になり、3路線を運転するシミュレーター。



DATA
■サクセス
■¥5,800
■MC2(44KB)、PS(3ブロック)

ポイント
GOOD バス独特の重量感のある操作感がいい。チュートリアルがしっかり作られている。ポケステで交通標識が学べる。
BAD 遠くのビルが突然画面に出現するなど、リアルさに欠けるところも。

CHECK

PS AVG Forget me not －パレット－

発売日 4/26



DATA
■エンターブレイン
■¥4,800 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.121）

内容
アスキー主催のソフトウェアコンテストでグランプリに輝いたAVGを商品化。プレイヤーは精神科医・シアンとなって、謎の少女"B.D"の精神世界にある「記憶の断片」を集め、記憶を甦らせていく。その治療が進むうち、彼女の記憶に眠る、ある事件の真相へと近づくことになる。



コメント
GOOD "B.D"の失われた記憶が白い枠で表示されたり、調べ終わった部屋の色が変わるなど、AVG初心者に対してやさしい仕様になっている。ストーリーもしっかりしているので、長時間プレイしていても飽きない。
BAD グラフィック面の華やかさに欠ける。ストーリーが1本道なうえ、画面を隅々まで調べればストーリーが進んでしまうため、ゲーム的なおもしろさに欠けると感じる人もいるかも。

CHECK

PS PZG テクノビービー

発売日 4/26



DATA
■コナミ
■¥4,980
■MC(1ブロック)、PS(4ブロック)

内容
赤・緑・黄・紫・青の5種類のパネルを回転させ、同色を4枚並べて消していくPZG。「メインゲーム」「タイムアタック」のほか、規定ステップ内でパネルを消す「クイズモード」が用意されている。キャラクターデザインを、人気アーティストの倉木麻衣とコナミが共同で担当している。

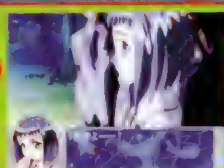


コメント
GOOD プレイヤーが操作するキャラの「マイ・ビー・ベア」がかわいらしい。パネルを回転させて、同色を並べていくだけのシンプルなルールがいい。「クイズモード」は全90問用意されており、充分なボリュームがある。
BAD 「メインゲーム」では、プレイ中にスコアが表示されない。ステージが進んでも、ノルマが増えて制限時間が短くなるだけなのはシンプルすぎる。コンティニューができないのはキビシイ。

CHECK

PS AVG KONOHANA : True Report

発売日 4/26



DATA
■サクセス
■¥2,800 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.106～）

内容
連続殺人事件の謎を解き明かしていく、テキストAVG。物語はマルチエンディングで、転校してきたばかりの主人公がひょんなことから殺人事件の捜査に巻き込まれるというもの。人気イラストレーターmoo氏のキャラクターなど、魅力的なグラフィックを存分に楽しめる画面レイアウトを採用。



コメント
GOOD エンディングの種類が多く、低価格ながら、何度も楽しめる。ゲーム中いつでもセーブ・ロードが可能で、セーブデータには直前のセリフが表示されるなど、便利な機能もついている。川澄綾子さんなど、有名声優によるフルボイスやゲーム中の多数のイラストもうれしい。イラストはいつでも鑑賞できる。
BAD スタンダードなストーリー展開に物足りなさを感じるかも。セーブデータを4つしか作れない。

CHECK

PS ACT SPIDER-MAN (スパイダーマン)

発売日 4/26



DATA
■サクセス
■¥5,800 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.104～）

内容
クモの糸を自在に操るスーパーヒーロー・スパイダーマンを操作して、多彩なステージを攻略するACT。糸を使って壁や天井に張り付いたり、敵の動きを封じるなど、スパイダーマンならではのアクションを完全再現。「トレーニング」や「ギャラリー」など、おまけモードも充実している。



コメント
GOOD 天井や壁に張り付いて移動したり、振り子移動で遠くの足場まで飛び移ったりと、「らしい」3Dアクションを体験可能。4段階の難易度選択があり、プレイ中のヘルプ機能なども充実していて、ACT初心者でも楽しめる。「ギャラリー」でキャラプロフィールや設定資料を鑑賞できるなど、細かいサービスが豊富。
BAD 原作（コミック版）を知らないと魅力半減。アクションが大味で、少しずつ難関を克服していく魅力に欠ける。

CHECK

PS STG タイムクライシス プロジェクトタイタン

発売日 4/26



DATA
■ナムコ
■¥4,800
■MC(1ブロック)、ガンコン対応

内容
障害物に隠れながら射撃する「タイムクライシス」シリーズ最新作。これまではアーケードからの移植だったが、今作は完全オリジナル。新システムとして、隠れる場所を選択できる、マルチハイディングシステムを搭載している。また、本作はナムコの最後のガンコン対応PSソフトでもある。



コメント
GOOD 撃たれる前に撃つのが基本のガンシューティングと違い、敵弾から隠れながら撃っていくので、メリハリのある展開が楽しめる。タイムアタックやスコアアタックなどにも挑戦できる。
BAD 食らうとダメージを受ける敵弾とそうでないものが判別しにくいのがツライ。マルチハイディングシステムを搭載しているが、ゲーム性はあまり変化していない。グラフィックのレベルが前作とあまり変わらない。

CHECK

安い。コストパフォーマンスが高くお得。
ストーリーがいい。世界観がいい。
とにかく楽しくてハマりまくれる作品。
つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。
原作があって、ファンにはたまらない作品。

PS AVG ふりむけば隣に

発売日 4/26



DATA
■プリンセスソフト
■¥6,800 ■MC(1ブロック)
(紹介記事はP.118～)

内容
雪女・瑠璃と共同生活を送ることになった主人公の日常を描いた、コミカルだけどせつない恋愛AVG。マルチシナリオ＆マルチエンディングで、会話や選択肢でヒロインたちの愛情値が変化。また、時間の概念があり、マップ移動で目当てのキャラに会うには、場所だけでなく時間も重要。



コメント
GOOD せつないストーリーでありながらもコメディ色が強いため、楽しくプレイできる。マップ移動でヒロインに会いに行くとき、どこに誰がいるか表示されるので、簡単に会えるのも○。また、いつどこでもセーブ・ロードが可能なほか、未読のメッセージもスキップできる。
BAD 何もすることがないときなどに、時間を進めるために使う「暇潰し」システムだが、15分ごとに「暇潰し」を続けるか中断するかを選択させられる。

CHECK

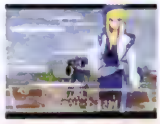
PS ACT GEAR戦士 電童

発売日 4/26



DATA
■バンダイ
■¥4,800 ■MC(1ブロック)、2人プレイ可
(紹介記事はP.102～)

内容
同名のテレビアニメをゲーム化。通常ステージは横スクロールACT、ボス戦は3D・FTGで展開する。ステージを順番にクリアしていくモードと、対戦専用モード（対COM、対人ともに可能）が用意されている。装備するデータウェポンを変えることで、機体の基本性能をアレンジできる。



コメント
GOOD テレビアニメの雰囲気や設定が見事に再現されている。〝戦闘ロボットもの〟ならではの演出も多く、このノリが好きな人にピッタリ。当たり判定などもしっかり作られているので遊びやすい。
BAD 比較的あっさりとクリアできるのに、対戦で使用可能な機体が2種類（装備は変更可）なのは物足りない。通常ステージ、ボス戦ともにシンプルなので、ACT、FTGとして、深くやり込みたい人には不満が残るかも。

CHECK

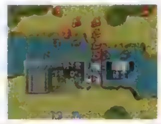
PS SLG SDガンダム GGENERATION-F.I.F

発売日 5/2



DATA
■バンダイ
■¥3,300
■MC（2ブロック)、4人プレイ可

内容
『Gジェネ』シリーズの追加ディスク。前作を上回る難易度のステージに挑戦できたり、前作「F」のキャラや機体のデータ、CG、イベント戦闘シーンなど、あらゆるデータの閲覧ができる。さらに資金さえあれば、オリジナルキャラをニュータイプに変更できるデータのカスタマイズが可能。



コメント
GOOD「GジェネF」に登場したすべてのキャラや機体のプロフィールを調べることができる。『Gジェネ』、『Gゼロ』、『GジェネF』の各ディスクの入れ替えで、それぞれのソフトに収録されているすべてのムービーを鑑賞できる。本作単体でのプレイも可能。
BAD 主要キャラでも、ボイスが入ってない場合がある。前作で育てたデータがないと、「ガンダムファイトEXモード」では、東方不敗しか使えない。

CHECK

PS ETC デジモンテイマーズ ポケットクルモン

発売日 5/17



DATA
■バンダイ
■¥2,800
■PS(15ブロック)

内容
TVアニメ「デジモンアドベンチャー」の人気デジモン「クルモン」をポケステにダウンロードして、おしゃべりを楽しむソフト。会話だけでなくミニゲームをダウンロードして遊ぶこともできる。また、ポケステの通信機能を利用して、友人同士でミニゲームの対戦や、手紙のやりとりが可能。



コメント
GOOD TVの「デジモンアドベンチャー」の主題歌や、登場したキャラクターなどのデータが楽しめる。デジモンのなかでも、素直でかわいらしい性格の「クルモン」をゲームで遊べるのは本作が最初。
BAD 会話中に入力した個人情報（好きなものなど）が、次回以降の会話に反映されることが少ない。「クルモン」から送られてくる手紙は、ポケステ上では確認できず、PS本体に一度戻さなければ読むことができない。

CHECK

PS PZG SuperLite1500シリーズ おえかきパズル5

発売日・内容 4/26
縦横の数字をもとにロジックを解く、人気PZGの第5弾。



DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC(1ブロック)

ポイント
GOOD お絵かきパズルが200問入っている。時間制限がなく、じっくりとパズルを楽しめるのがよいところ。
BAD 問題数が多いとはいえ、モードのバリエーションが少ないのは寂しい。

CHECK

PS SPG SIMPLE1500シリーズVol.58 THE すもう

発売日・内容 4/26
大好評の低価格ゲームシリーズに、ファン必見のすもうが登場。



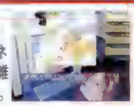
DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

ポイント
GOOD 操作のチュートリアルがあり、誰でもすぐに遊べる。これ1本で、ストーリーモードから対戦までが可能。
BAD 力士1人1人の得意技が少なく、どうしても単調な戦いになる。

CHECK

PS AVG SIMPLE1500シリーズVol.59 THE 推理～IT探偵:18の事件簿～

発売日・内容 4/26
近未来のインターネット社会で起こる、難事件に挑む推理AVG。



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)

ポイント
GOOD 推理した結果を選択肢のなかから答えて、すべて正解すると事件解決、というコンピュータの捜査はかなり快適。
BAD 回答が間違いでも、ペナルティがなく、答え続ければ当たってしまう。

CHECK

PS ACT SIMPLE1500シリーズVol.60 THE テーブルホッケー

発売日・内容 4/26
特殊なホッケー台でプレイするモードなど3つのモードを搭載。



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)、4人プレイ可

ポイント
GOOD ゴールが4つあったり、障害物があるステージなど、普通のテーブルホッケーではありえない対戦が楽しめる。
BAD コントローラ1つで対戦できるが、操作が難しく、実用的ではない。

CHECK

PS SLG スロッターマニア 激熱沖スロ! シオサイスペシャル

発売日・内容 4/26
「シオサイ-30」と、「ハイハイシオサイ-30」を収録している。



DATA
■ドラート
■¥4,800
■MC(1ブロック)

ポイント
GOOD 熱烈なファンが多い「シオサイ」シリーズを搭載。「レクチャーモード」も充実していて、初心者も安心。
BAD オートプレイの設定でゲーム数単位での設定ができない。

CHECK

PS SLG ハッピーダイエット

発売日・内容 4/26
専用コントローラを使い、ゲームをしながらダイエットができる。



DATA
■トワイライトエクスプレス
■¥5,800
■MC(2ブロック)、ステッパーコントローラ(¥8,800)対応

ポイント
GOOD プレイヤーがダイエットをすることで、ゲームパートでアイテムやキャラなどが増えるようになっている。
BAD ショートカットがないので、ゲームパートのスケジュール管理が大変。

CHECK

PS SLG サラリーマン接待麻雀

発売日・内容 5/10
接待という変わったシチュエーションで麻雀が遊べるゲーム。



DATA
■ヴィジット
■¥4,800
■MC(1ブロック)

ポイント
GOOD 勝ちすぎてはいけないなど、接待ならではの遊びかたは新鮮。リーチをしたあと自動的に捨て牌をしてくれる。
BAD 対戦相手の麻雀を打つときの特徴がゲーム上でわからない。

CHECK

PS SPG ワールドスタジアム5

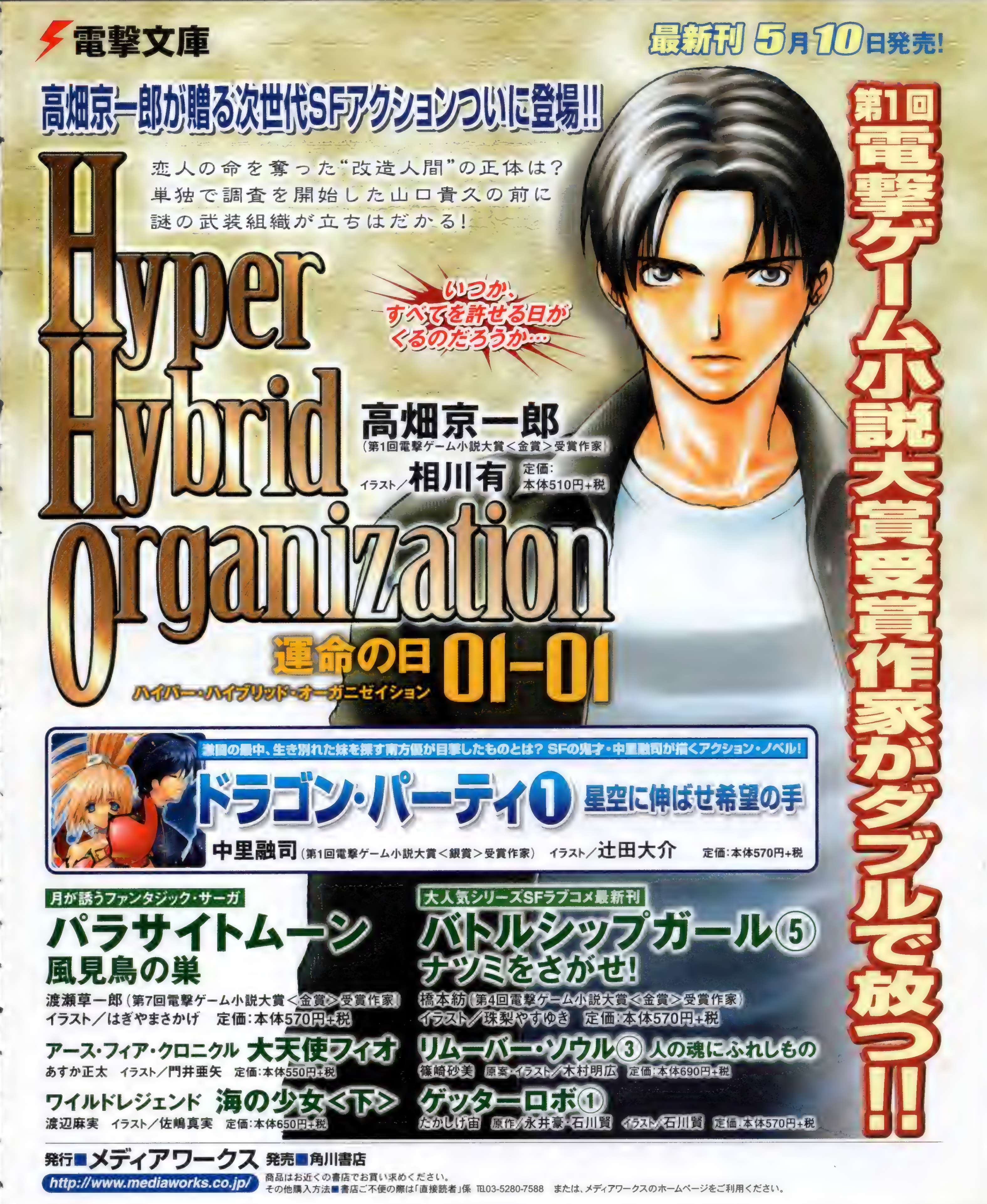
発売日・内容 5/10
人気野球ゲームの最新作。ボードゲーム風の新モードも遊べる。



DATA
■ナムコ
■¥5,800
■MC(9ブロック)、PS(15ブロック)、2人プレイ可

ポイント
GOOD 野球ゲームとしての完成度は高いし「分身くん」「作曲くん」など独自のモードも健在。ポケステにも対応。
BAD 素早く送球するときなどには、それなりのテクニックが必要となる。

CHECK



電撃文庫
最新刊 5月10日発売!
高畑京一郎が贈る次世代SFアクションついに登場!!
恋人の命を奪った"改造人間"の正体は?
単独で調査を開始した山口貴久の前に
謎の武装組織が立ちはだかる!
Hyper Hybrid Organization
いつか、すべてを許せる日がくるのだろうか…
高畑京一郎
(第1回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家)
イラスト／相川有
定価:本体510円+税
運命の日 01-01
ハイパー・ハイブリッド・オーガニゼイション
第1回電撃ゲーム小説大賞受賞作家がダブルで放つ!!
激闘の最中、生き別れた妹を探す南方優が目撃したものとは? SFの鬼才・中里融司が描くアクション・ノベル!
ドラゴン・パーティ① 星空に伸ばせ希望の手
中里融司(第1回電撃ゲーム小説大賞＜銀賞＞受賞作家) イラスト／辻田大介 定価:本体570円+税
月が誘うファンタジック・サーガ
パラサイトムーン 風見鳥の巣
渡瀬草一郎(第7回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家)
イラスト／はぎやまさかげ 定価:本体570円+税
大人気シリーズSFラブコメ最新刊
バトルシップガール⑤ ナツミをさがせ!
橋本紡(第4回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家)
イラスト／珠梨やすゆき 定価:本体570円+税
アース・フィア・クロニクル 大天使フィオ
あすか正太 イラスト／門井亜矢 定価:本体550円+税
リムーバー・ソウル③ 人の魂にふれしもの
篠崎砂美 原案・イラスト／木村明広 定価:本体690円+税
ワイルドレジェンド 海の少女＜下＞
渡辺麻実 イラスト／佐嶋真実 定価:本体650円+税
ゲッターロボ①
たかしげ宙 原作／永井豪・石川賢 イラスト／石川賢 定価:本体570円+税
発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。



え？　次の本誌は5月25日発売なの？
1カ月も先じゃない！　どうするの？

絶賛発売中：増刊DPS-D43(Vol.176)

■SaveData超倉庫：427タイトル・659データ収録
■体験版Special：ティアリングサーガ～ユトナ英雄戦記～：ボルフォス
■ムービーSpecial：KONOHANA：True Report
■メモリーカード管理ツール
■DPS-D：新・超難解クイズ：読者参加小説：電撃ミニゲームSpecial

収録セーブデータ
- 「ペルソナ」シリーズ全4作品収録
- 「ロックマン」シリーズ全15作品収録
- 「テイルズ」シリーズ全3作品収録
- 「バイオハザード」シリーズ全3作品収録
- 「アークザラッド」シリーズ全3作品収録
- 「ポポロクロイス」シリーズ全3作品収録
- 「鉄拳」シリーズ全3作品収録
- 「グランツーリスモ」シリーズ全2作品収録
- 「リッジレーサー」シリーズ全4作品収録
- 「ディノクライシス」シリーズ全2作品収録
- 「ビートマニア」シリーズ全作品収録
- 「天誅」シリーズ全3作品収録
- 「クラッシュ・バンディクー」シリーズ全5作品収録
- 「ブレス　オブ　ファイアIV」電撃版データ収録
- 「ガンパレード・マーチ」スペシャルセーブデータ収録

5月18日発売：増刊DPS-D44(Vol.178)

■体験版：サモンナイト2：テクノビービー：SIMPLE1500シリーズ　Vol.60　THEテーブルホッケー：戦国無幻：KONOHANA：True Report
■ムービー：エミーリア
■PS2特選映像：激写ボーイ2～特ダネ大阪ニッポン～：リリーのアトリエ
■電撃ミュージアム：サモンナイト2：PHASE PARADOX：暴れん坊プリンセス
■PS2体験版：PHASE PARADOX

5月25日発売：DPSVol.179

攻略＆設定資料本
「電撃ガンパレード・マーチ」
詳しくは177Pに

NEXT ISSUE 次号予告

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.179 5.25(金)発売！



まんが●岩瀬さとみ

『ティアリングサーガ』攻略付録付き!!

次号179号は、ちょっとお休みをいただいて5月25日の発売です。お待たせしたぶん中味はギッシリ!! 待望の『FFX』最新情報はもちろん、『GT3』『AC2アナザーエイジ』など攻略情報も充実！ そして、『ティアリングサーガ』攻略は別冊付録でお届けします!!

リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士3～／エヴァーグレイス2／魔剣爻（シャオ）／実況パワフルプロ野球8／Devil May Cry（デビルメイ クライ）／エンドネシア／エースコンバット04／サイレントヒル2／風のクロノア2 など

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

電撃プレイステーション PlayStation D

D44 Vol.178 5.18(金)発売!

次号D44は、CD2枚組でお届け！ 『戦国無幻』『サモンナイト2』など体験版5本に『エミーリア』のムービーなどを収録した通常版に加え、PS2『フェイズパラドックス』の体験スペシャルディスクも!!

LETTERS おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部〇〇〇係
[ホームページアドレス] URL:http://www.mediaworks.co.jp/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株)直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時～午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.177

2001年5月25日 発行 第7巻 第14号 通巻173号

発行人 ——— 塚田正晃
編集人 ——— 渡部雅人
発行所 ——— メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ——— 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ——— 図書印刷
写植 ——— オノ・エーワン
DTP ——— ローヤル企画
東海創芸



COVER
GENERATION OF CHAOS
（ジェネレーション・オブ・カオス）
©2001 IDEA FACTORY
カバーデザイン…ヴァバモリオカ
ロゴデザイン…デザインクレスト
（朝倉哲也）

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長………佐藤晴美、倉西誠一
デスク …………千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝、本多昇
編集……………澄本慎司、渡辺論、遠藤雅、小倉力、高橋里歌、千木良章、宮崎義憲、宮下雅史、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次、三輪邦宏、チームスラッシュ(野村一真)
ライター ………本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介、伊藤洋介、井上寿治、市井剛裕、小柴暁彦、谷口一茂、青木智彦
進行 …………中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、古川朋久、木嶋淳、鳩岡大輔
デザイナー ……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ、アイダックデザイン、田中晶子
写真……………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上恵司、外崎久雄、松田和弘、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃ゲーム文庫

アイシア

著●庄司 卓 イラスト●七瀬 葵
発行●メディアワークス 発売●角川書店
予価：本体600円+税 5月25日発売予定



庄司卓氏が描くもう1つの「アイシア」の世界

七瀬葵さんがキャラクターデザインを担当した人気RPGを、「それゆけ！ 宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズの庄司卓氏がノベライズ。ファン必読です！

©ATLUS／TAMTAM 2001

AD INDEX 広告索引

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	26日	Forget me not -パレット-	[illegible]	¥4800 AVG	121・203
2	26日	テクノビーピー	コナミ	¥4980 PZG	203
3	26日	KONOHANA True Report	サクセス	¥2800 AVG	106・201・203
4	26日	SuperLite1500シリーズ おえかきパズル5	サクセス	¥1500／PZG	204
5	26日	SPICER－MAN(スパイターマン)	サクセス	¥5800 ACT	104・203
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
7	26日	SIMPLE1500シリーズVol.58 THE すもう	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	204
8	26日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥1500 AVG	204
9	26日	SIMPLE1500シリーズVol.60 THE テーブルホッケー	D3パブリッシャー	¥1500 ACT	204
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	204
11	26日	ハッピーダイエット	トワイライトエクスプレス	¥5800 SLG	201・204
12	26日	タイムクライシス プロジェクトタイタン	ナムコ	¥4800／STG	203
13	26日	[illegible]	ハムスター	¥1500／PZG	
14	[illegible]	[illegible]	ハムスター	¥1500 SLG	
15	26日	GEAR戦士 電童	バンダイ	¥4800／ACT	102・201・204
16	26日	キッズステーション ひとりでできるもん!	バンダイ	¥3800／ETC	
17	26日	[illegible]	バンダイ	¥5800 ETC	
18	26日	ふりむけば隣に	プリンセスソフト	¥6800 AVG	118・201・204
19	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
20	2日	value1500 上海 真的武勇	[illegible]	¥1500 PZG	
21	[illegible]	[illegible]	D3パブリッシャー	¥1500 ETC	
22	[illegible]	SIMPLE1500シリーズVol.61 THE クイズ2	D3パブリッシャー	¥1500 ETC	
23	2日	SDガンダム GGENERATION-F.I.F	バンダイ	¥3800 SLG	204
24	10日	サラリーマン接待麻雀	ヴィジット	¥4800 SLG	204
25	[illegible]	[illegible]タジアム5	ナムコ	¥5800 SPG	201・204
26	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
27	17日	実戦パチスロ必勝法! DISC UP	サミー	¥2500 SLG	
28	17日	デジモンテイマーズ ポケットクルモン	バンダイ	¥2800／ETC	204
29	24日	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	エンターブレイン	¥6800／S・RPG	
30	24日	STARTLING ADVENTURES	カプコン	¥5800／AVG	174
31	24日	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン	¥5800／AVG	162
32	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
33	24日	エミーリア	キッド	¥6800 AVG	
34	24日	ファンタスティックフォーチュン	サイバーフロント	¥6800 SLG	175
35	24日	SuperLite1500シリーズ クロスワード3	サクセス	¥1500 PZG	
36	24日	SuperLite1500シリーズ 数独5	サクセス	¥1500／PZG	
37	24日	SuperLite1500シリーズ ナンクロ4	サクセス	¥1500 PZG	
38	24日	SuperLite1500シリーズ 魔紀行	サクセス	¥1500 AVG	
39	24日	キッズステーション やんちゃるモンちゃ	サンソフト	¥3800／ETC	
40	24日	[illegible]	サンソフト	¥5800 ETC	
41	[illegible]	モードちいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCE	¥2800 ETC	190
42	24日	iモードもいっしょ～携帯電話接続ケーブルもいっしょ～	SCE	¥4800 ETC	190
43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	190
44	24日	焼肉奉行	メディアエンターテイメント	¥2900／ACT	
45	31日	ヴァンパイア セイヴァー EX EDITION カプコレ	カプコン	¥2800／FTG	
46	31日	[illegible] カプコレ	カプコン	¥2800 ACT	
47	31日	トゥームレイダー5:クロニクル	カプコン	¥5800／A・AVG	164
48	31日	おてなみ拝見	サクセス	未定／TBL	
49	31日	サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン	サクセス	¥4800 ETC	176
50	31日	SuperLite GOLDシリーズ みんなの麻雀	サクセス	¥1800 TBL	176
51	31日	SIMPLE1500シリーズVol.62 THE スキー	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
52	31日	SIMPLE1500シリーズVol.63 THE ガンシューティング2	D3パブリッシャー	¥1500／STG	176
53	31日	戦国夢幻	バンプレスト	¥6800 SLG	
54	31日	パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル4～エキゾースト・大江戸桜吹雪2～	メディアエンターテイメント	¥4800／SLG	
55	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
56	5月	真・女神転生	アトラス	¥4800／RPG	
57	5月	私立鳳凰学園2年純情組	ジェイウイング	¥3800 TBL	
58	5月	パチスロ完全攻略～高砂スーパープロジェクト～	シスコンエンタテイメント	¥4800 ETC	
59	5月	携帯編集	SCE	¥980 ETC	
60	5月	夜想曲2	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800 AVG	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
61	春	実況パワフルプロ野球2001	コナミ	¥5980／SPG	
62	春	SuperLite1500シリーズアサルトソルジャー	サクセス	¥1500 ACT	
63	春	SuperLite1500シリーズ 麻雀Ⅲ	サクセス	¥1500 TBL	
64	春	HOSHIGAMI～ほしがみ～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	[illegible] S・RPG	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
65	7日	アフレイドギア・アナザ(仮)	オフィス クリエイト	¥5800／SLG	
66	7日	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	コナミ	¥5980／ETC	
67	7日	上海～昇龍再臨～	タイトー	¥2800／PZG	
68	21日	京都舞妓物語	ウィンソット	¥5800 SLG	
69	21日	Jリーグ実況ウイニングイレブン2001(仮)	コナミ	¥5980 SPG	175
70	28日	松本零士999～Story of Galaxy Express999～	バンプレスト	¥6800予定 A・AVG	176
71	6月	三洋パチンコパラダイス6～キンパニ大水族館～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800 SLG	
72	6月	KID MIX セクション	キッド	¥6800予定／TBL	
73	6月	[illegible]	サミー	¥3800予定 SLG	
74	6月	シーブ	シスコンエンタテイメント	[illegible] ACT	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
75	12日	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社	¥6800／S・RPG	173
76	7月	元祖! 動物占い+恋愛占いパズル	カルチャーブレーン	¥4300 ETC	
77	7月	ナニワ金融道 青木雄二の世間胸算用	講談社	¥5800予定 TBL	
78	7月	私立鳳凰学園3年純真組	ジェイウイング	¥3800 TBL	
79	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
80	夏	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定 S・RPG	
81	夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定 AVG	
82	夏	ワンピースマンション	カプコン	未定 PZG	172
83	夏	日本相撲協會公認 日本大相撲(コナミ ザ ベスト)	コナミ	未定 SLG	
84	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
85	夏	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1	サンソフト	¥2800 ACT	
86	夏	ハムスター倶楽部－i(愛)	ジョルダン	¥4300／SLG	
87	夏	ゾイドバトルカードゲーム～西方大陸戦記～	トミー	¥5800 SLG	
88	夏	テニス大好き!	トンキンハウス	未定 SPG	
89	夏	こもっち	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥4800予定 ETC	150
90	夏	サモンナイト2	バンプレスト	未定 S・RPG	18

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
91	9月6日	EVE The Fatal Attraction	ゲームビレッジ	¥7800 AVG	
92	秋	真・女神転生Ⅱ	アトラス	未定 RPG	
93	秋	真・女神転生if…	アトラス	未定／RPG	
94	秋	ZANAC×ZANAC	コンパイル	未定／STG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
95	2001年	ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング	コナミ	オープン／RCG	
96	2001年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
97	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
98	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定／未定	
99	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定 AVG	
100	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定 AVG	
101	未定	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800 SLG	
102	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
103	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定 SLG	
104	未定	坂田吾郎九段の連珠BPV	カルチャーブレーン	¥1500／TBL	
105	未定	VIRTUAL 飛龍の拳DASH	カルチャーブレーン	¥1500 FTG	
106	未定	本格将棋「聖」BPV	カルチャーブレーン	¥1500／TBL	
107	未定	ARKS1000～目指せ 究極の召還士～(仮)	クレア インベンション	未定 AVG	
108	未定	ANGEL DOLL(エンジェルドール)	講談社	¥4800予定 AVG	
109	未定	悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ	コナミ	オープン ACT	
110	未定	グリンチ	コナミ	未定／ACT	
111	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定 SLG	
112	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
113	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定 SLG	
114	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定 STG	
115	未定	私立鳳凰学園SWEET HEART組	ジェイウイング	¥3800 TBL	
116	未定	私立鳳凰学園NATURAL HEART組	ジェイウイング	¥3800／TBL	
117	未定	私立鳳凰学園PURE HEART組	ジェイウイング	¥3800／TBL	
118	未定	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
119	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定 AVG	
120	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定 PZG	
121	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
122	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定 SPG	
123	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定 ETC	
124	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定 PZG	
125	未定	タイブレーク	ハディ	未定 SPG	
126	未定	Major Wave シリーズ SWING	ハムスター	¥1500 PZG	
127	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定 AVG	
128	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
129	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	レイ・フォース	未定／SLG	
130	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定 SLG	
131	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

PlayStation2

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
132	26日	Check-i-TV(チェキッティービー)	SCE	¥2800／ETC	202
133	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	202
134	26日	Love Songs アイドルがクラスメ～ト 通常版	D3パブリッシャー	¥6800 SLG	94・200・203
135	26日	Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプA 瀬戸、皐月バージョン	D3パブリッシャー	¥9800／SLG	94・200・203
136	26日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥9800 SLG	94・200・203
137	26日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥9800 SLG	94・200・203
138	26日	スーパーマイクチャン	パシフィック センチュリー サイバーワークス ジャパン	¥5800／ACT	200・202
139	28日	グランツーリスモ 3 A-spec	SCE	¥6800 RCG	64・200・202

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
140	2日	花と太陽と雨と	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800 AVG	120・201・202
141	10日	東京バス案内(ガイド) 今日からキミも運転手	サクセス	¥5800 SLG	201・203
142	17日	ゴルフルGOLF	アートディンク	¥6800 ACT	173・203
143	17日	激写ボーイ2～特ダネ大国ニッポン～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800 ACT	201・202
144	24日	ノックアウトキング 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800 SPG	
145	24日	PHASE PARADOX(フェイズパラドックス)	SCE	¥6800／AVG	110
146	31日	エンドネシア	エニックス	¥6800／RPG	
147	31日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥2000 TBL	
148	31日	マジカルスポーツ 2001甲子園	魔法	¥5800 SPG	
149	31日	F1 Racing Championship	ユービーアイソフト	¥6800 RCG	203
150	5月	レイマン レボリューション!	ユービーアイソフト	¥6800 A・AVG	
151	5月	THE MECHSMITH RUN=DIM	アイディアファクトリー	¥5800 SLG	
152	5月	最強 東大将棋3	毎日コミュニケーションズ	未定 TBL	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクションロールプレイング　S・RPG●シミュレーションロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクションアドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

●春発売予定のソフト

153	春 Digital Holmes(仮)	アークシステムワークス	¥5800／AVG	
154	春 アニメ英会話 十五少年漂流記	サクセス	¥3800／ETC	
155	春 アニメ英会話 トトイ	サクセス	¥3800／ETC	
156	春 アニメ英会話 トンデモネズミ大活躍	サクセス	¥3800／ETC	

●6月発売予定のソフト

157	7日 魔剣爻(シャオ)	アトラス	¥6800／A・AVG	152
158	7日 必殺パチンコステーションV 炎の爆笑軍団	サンソフト	¥5800／SLG	
159	7日 ふたりのファンタビジョン	SCE	未定／PZG	
160	21日 勝負師伝説 哲也	アテナ	¥5800／TBL	176
161	21日 タイガー・ウッズ PGA TOUR 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800／SPG	
162	21日 リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	¥6800／RPG	
163	28日 シャドウ ハーツ	アルゼ	¥6800／RPG	
164	28日 リモココロン	SCE	未定／ETC	158
165	下旬 CITY CRISIS	シスコンエンタテイメント	¥6800／ACT	
166	6月 GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	¥6800／ACT	
167	6月 フリントストーンビバロックベガスBOXハチャメチャカーレースゲーム	アイディアファクトリー	¥7800／RCG	
168	6月 ギタルマン	コーエー	¥5800／ETC	
169	6月 ゴルフ・ナビゲーターVOL.1	スパイク	¥3800／SLG	
170	6月 ゴルフ・ナビゲーターVOL.2	スパイク	¥3800／SLG	
171	6月 蚊(か)	SCE	未定／ACT	
172	6月 機甲兵団 J－PHOENIX	タカラ	¥6800／ACT	182
173	6月 エヴァーグレイス2	フロム・ソフトウェア	¥6800／A・RPG	34
174	6月 マジカルスポーツ Hard Hitter	魔法	¥5800／SPG	

●7月発売予定のソフト

175	5日 MissingBlue(ミッシングブルー)	トンキンハウス	未定／AVG	166
176	5日 ドリームオーディション3	パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン	¥6800予定／ETC	
177	19日 FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	¥8800／RPG	10
178	19日 牧場物語3 ハートに火をつけて	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800／SLG	160
179	7月 GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション・オブ・カオス)	アイディアファクトリー	¥6800／S・RPG	24
180	7月 グローランサーII	アトラス／キャリアソフト	未定／RPG	30
181	7月 グローランサーIIデラックスパック	アトラス／キャリアソフト	未定／RPG	30
182	7月 ネットカラオケ	エルゴソフト	¥6800／ETC	
183	7月 鉄1～電車でバトル!～	シスコンエンタテイメント	¥6800／RCG	176

●8月発売予定のソフト

184	8月 Global Folktale(グローバル フォークテイル)	アイディアファクトリー	¥6800／S・RPG	
185	8月 ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	スパイク	¥3800／SLG	
186	8月 ゴルフ・ナビゲーターVOL.4	スパイク	¥3800／SLG	
187	8月 D.N.A.Dark Native Apostle	ハドソン	¥6800／A・RPG	

●夏発売予定のソフト

188	夏 栄冠は君に 甲子園の覇者	アートディンク	¥6800予定／SLG	
189	夏 対局麻雀 ネットでロン!	アリカ	未定／TBL	168
190	夏 EVERBLUE(仮)	アリカ	未定／AVG	
191	夏 マイト アンド マジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～	イマジニア	¥6800／RPG	
192	夏 THE FEAR(ザ・フィアー)	エニックス	未定／AVG	176
193	夏 Devil May Cry(デビル メイ クライ)	カプコン	未定／ACT	
194	夏 タムタムパラダイス	グローバル・A・エンタテインメント	¥7800予定／ETC	
195	夏 玉繭物語2～滅びの蟲～	元気	¥6800／RPG	36
196	夏 ヤンヤ カバジスタ～featuring Gawoo～	コーエー	¥6800／ACT	
197	夏 エイジ オブ エンパイアII～エイジ オブ キング～(仮)	コナミ	未定／SLG	192
198	夏 筋肉番付 マッスルウォーズ2001(仮)	コナミ	未定／ACT	
199	夏 実況パワフルプロ野球8	コナミ	未定／SPG	
200	夏 実況ワールドサッカー2001(仮)	コナミ	未定／SPG	
201	夏 EnjoyMagicシリーズ Vol.1(仮)	サンソフト	未定／ETC	
202	夏 機甲世紀Gブレイカー アクション(仮)	サンライズインタラクティブ	未定／ACT	
203	夏 FLYING CIRCUS	シスコンエンタテイメント	未定／AVG	
204	夏 SKY GUNNER	SCE	¥5800予定／STG	
205	夏 トロと休日	SCE	未定／ETC	
206	夏 パラッパラッパー3(仮)	SCE	未定／ETC	
207	夏 ピポサル2001	SCE	¥5800／ACT	
208	夏 みんなのGOLF3(仮)	SCE	未定／SPG	
209	夏 山手線205系(仮)	SCE	未定／SLG	
210	夏 エキシビジョン オブ スピード	タイタスジャパン	¥5800／RCG	
211	夏 エースコンバット04 シャッタードスカイ	ナムコ	未定／STG	
212	夏 ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079	バンダイ	未定／SLG	
213	夏 KING'S FIELD IV	フロム・ソフトウェア	¥6800／RPG	

●秋発売予定のソフト

214	10月 暴れん坊プリンセス	角川書店／ESP	¥6800予定／RPG	38
215	秋 Ready 2 Rumble Boxing Raund2(レディートゥー・ランブル・ボクシング:ラウンド2)	コーエーネット	未定／SPG	
216	秋 サイレントヒル2	コナミ	未定／A・AVG	156
217	12月 Xenosaga(ゼノサーガ)	ナムコ	未定／RPG	

●冬発売予定のソフト

218	冬 幻想水滸伝III	コナミ	未定／RPG	
219	冬 メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	未定／ACT	
220	冬 トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定／AVG	

●2001年発売予定のソフト

221	2001年 タイフーン(仮)	イマジニア	未定／SLG	
222	2001年 Rally Hard(仮)	イマジニア	未定／RCG	
223	2001年 機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定／RPG	
224	2001年 WTA Tour tennis(仮)	コナミ	オープン／SPG	
225	2001年 ときめきメモリアル3	コナミ	未定／SLG	
226	2001年 ポイニーポイン	SCE	¥5800／ACT	
227	2001年 Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	

●2002年発売予定のソフト

228	2002年春 FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定／RPG	
229	2002年 WAR JUDGEMENT(仮)	アルゼ	未定／SLG	
230	2002年 THE SPLIZER(仮)	アルゼ	未定／AVG	
231	2002年 ライディング スピリッツ	スパイク	未定／RCG	

●発売日未定のソフト

232	未定 おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800／ACT	
233	未定 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
234	未定 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
235	未定 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
236	未定 ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定／SLG	
237	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
238	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
239	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
240	未定 チューニングカーレースゲーム	エム・ティー・オー	未定／RCG	
241	未定 ジョジョの奇妙な冒険 第5部(仮)	カプコン	未定／ACT	
242	未定 鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン／ゲームアーツ	未定／SLG	
243	未定 バイオハザードシリーズ最新作	カプコン	未定／A・AVG	
244	未定 マキシモ(仮)	カプコン	未定／ACT	
245	未定 クロックタワー3	カプコン／サン電子	未定／AVG	171
246	未定 クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800／PZG	
247	未定 戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800／TBL	
248	未定 ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800／SLG	
249	未定 ザ・マエストロムジークII	グローバル・A・エンタテインメント	未定／ETC	
250	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
251	未定 Spy Hunter(スパイハンター)	コーエーネット	未定／RCG	
252	未定 Legion(レギオン)	コーエーネット	未定／A・RPG	
253	未定 プロ野球2001(仮)	コナミ	オープン／SPG	170
254	未定 通信上海(仮)	サンソフト	未定／PZG	
255	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
256	未定 キング オブ コロシアム(仮)	スパイク	未定／SPG	
257	未定 侍(仮)	スパイク	未定／AVG	
258	未定 WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
259	未定 WSC	スパイク	未定／RCG	
260	未定 爆走デコトラ伝説3～男花道夢浪漫～	スパイク	未定／RCG	
261	未定 ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定／SPG	
262	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
263	未定 「サクラ大戦」シリーズ	セガ	未定／AVG	
264	未定 「スペースチャンネル5」シリーズ	セガ	未定／ACT	
265	未定 「つくろう!」シリーズ	セガ	未定／SLG	
266	未定 バーチャファイター4	セガ	未定／FTG	
267	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
268	未定 ICO	SCE	未定／未定	
269	未定 ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	SCE	未定／RPG	
270	未定 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
271	未定 電車でGO! 新幹線 山陽新幹線編	タイトー	未定／SLG	
272	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
273	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
274	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
275	未定 めざせ名門野球部2(仮)	ダズ	¥6800／SLG	
276	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
277	未定 BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定／ACT	
278	未定 機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定／STG	
279	未定 ソウルサーフィン(仮)	童	未定／SPG	

激動の旅へ、いま再び!

あの日から一年、「グローランサー」が帰ってきた。
スリリングな事件の連続と課せられる命題。
宿命に導かれた仲間たちとあなたの手によって織りなされる壮大な物語。
果たして、王国の平和は守られるのか。激動のドラマはいま再び、奔流の中へと突き進む!




PlayStation®2
キャラクターデザイン うるし原智志
GROWLANSER II
グローランサーII
The sense of justice
7月発売予定・価格未定
●通常版(初回生産のみ特典付き) ●デラックスパック(内容未定)
●ノンストップドラマチックRPG(1人用)
●アナログコントローラー・メモリーカード対応
©ATLUS/キャリアソフト 1999,2001
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ATLUS
株式会社アトラス
http://www.atlus.co.jp/



電撃PlayStation Vol.177
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年5月25日発行(隔週金曜日発行)第7巻第14号通巻173号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円
本体514円
T1124604050540

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24604-5／25